TILT
MICROLOISIRS
SUSPENSE
LES PIRATES VONT-ILS CRAQUER ?
ACTION
LE KIAI QUI TUE
AVENTURE
LES MEILLEURS SOFT DE LA RENTREE
PASSION
FAUT-IL ACHETER L'ATARI 520 ST ?
EXCLUSIF
80 JEUX EDUCATIFS: CHEVENEMENT PARLE
MICRO ACTIF
CREEZ, DESSINEZ, INNOVEZ...
M 3085 - 24 - 18 F
N° 24 MENSUEL SEPT. 1985 - 18 F - BELGIQUE : 130 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3 $ CANADIENS - MAROC : 20 DH - ESPAGNE : 375 PESETAS.

usage en même temps qu'on établit une connaissance. Actuellement les utilisations de l'informatique dans l'enseignement sont multiples : traitement de texte, banque de données, calcul, activité de structuration, mais aussi enseignement assisté par ordinateur. Il s'agit d'un champ continu de pratiques, dans lesquelles je précise que l'apprentissage des bases scientifiques de l'informatique ne se réduit pas à la programmation.

***Tilt. – Pensez-vous qu'avec une trentaine d'heures théoriques de travail sur ordinateur par an, un élève du secondaire va réellement évoluer ?***

J.-P. C. — Il évoluera certainement plus qu'en l'absence d'heures et de matériels. Il ne semble pas qu'il faille prendre la question sous l'angle d'une comptabilité. L'envisager sous celui des activités d'un élève utilisant avec son professeur dans le cadre d'une discipline, ou avec d'autres élèves dans le cadre d'un club est beaucoup plus important. Ce qui a été fait, c'est de créer les conditions d'une utilisation effective des nouvelles technologies, c'est de faire en sorte que les élèves puissent, à l'issue de leur scolarité, être des utilisateurs de l'informatique conscients et intelligents. Il ne s'agit pas de transformer tous les élèves en informaticiens, même si certains d'entre eux — une petite minorité — le deviendront plus tard.

***Tilt. – Face à l'échéance du baccalauréat et à un programme déjà chargé, l'informatique ne risque-t-elle pas d'être considérée par les élèves et les professeurs comme un à-côté ?***

J.-P. C. — Sur ce point, une enquête a été menée auprès des élèves de second cycle qui suivent l'option « informatique ». Et les réponses sont éloquentes : dans leur majorité les élèves ne perçoivent pas cet enseignement comme une surcharge, ni comme un à-côté, mais l'intègrent parfaitement dans leur cursus. Cela suppose évidemment que l'informatique soit toujours associée aux autres disciplines, dont elle traite la matière même.

***Tilt. – Quelle a été la réaction du corps enseignant à l'annonce de ce plan ?***

J.-P. C. — La réaction des enseignants a généralement été très positive. Les demandes de stage ont été trois à quatre fois plus nombreuses que les possibilités d'accueil offertes. C'est sur ce point un succès incontestable.

***Tilt. – Quel type de formation suivent les professeurs ?***

J.-P. C. — La formation de base des enseignants se déroule sous forme de stages d'une cinquantaine d'heures. Il s'agit avant tout de leur permettre de maîtriser l'usage des matériels et des logiciels de tous types dont ils disposeront désormais dans leurs établissements. Ensuite de les amener à réfléchir à la meilleure façon d'intégrer ces outils dans leurs pratiques pédagogiques, de les mettre sur la voie d'échanges pluridisciplinaires et de travaux d'équipe, et de les inciter à poursuivre et élargir cette initiation. C'est par le maniement et l'analyse d'outils logiciels de toutes sortes (traitement de texte, tableurs, dessin assisté, didacticiels,...) que sont abordés les différents domaines d'application de l'informatique.

***Tilt. – Va-t-on profiter de l'occasion pour informatiser les établissements scolaires ?***

J.-P. C. — Cette informatisation se fait en cohérence avec l'extension de l'équipement à tous les établissements. Certains personnels administratifs suivent parfois les stages d'initiation « Informatique pour tous » mais il existe par ailleurs à leur intention un plan spécifique de formation à l'informatique administrative.

***Tilt. – Peut-on envisager à long terme que les établissements d'enseignements secondaires développent un secteur prestations de services pour les associations, les entreprises ?***

J.-P. C. — En ouvrant les ateliers à tout le public, l'Ecole peut se trouver en contact avec les demandes venant de partenaires extérieurs. Sans aller jusqu'à une « prestation de service » il faut noter que déjà certains établissements (notamment au niveau des B.T.S., ou dans le cadre de la formation permanente) ont pu répondre à des commandes précises de P.M.E. ou P.M.I., l'établissement prenant en charge la conception et la réalisation d'un produit.
C'est aussi l'une des conséquences de rapprochement entre l'école et l'entreprise, en faveur duquel nous avons développé une politique de jumelage. Il y a là des voies de collaboration à explorer et préciser, en gardant à l'idée que l'objectif central est de fournir aux jeunes une formation plus vivante, plus empreinte des réalités économiques.

***Propos recueillis par Véronique Charreyron***

# Microtélécommunication

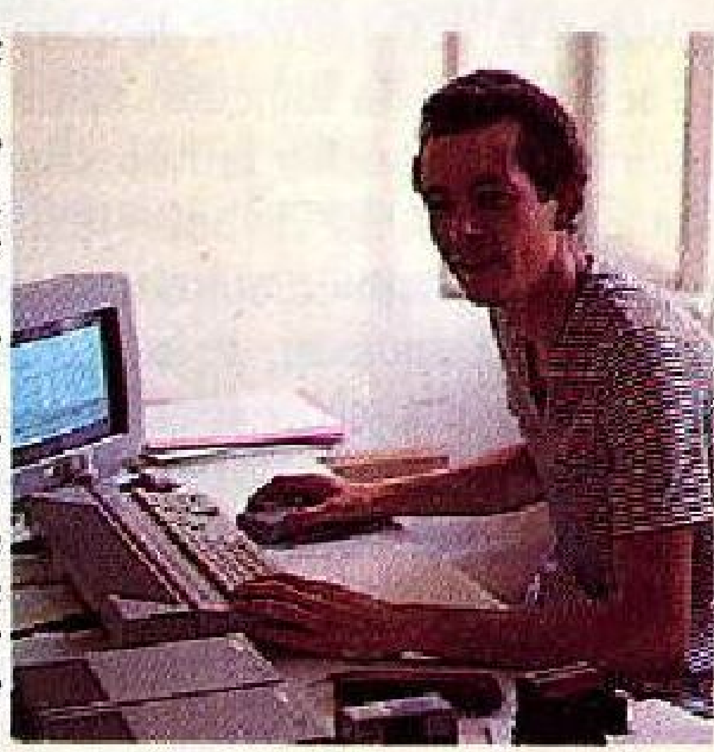
Cablé. Les minitels gratuits essaiment et le modem pénètre dans les foyers. Ce serait un crime de ne pas en faire profiter votre micro-ordinateur. Avec Loritel cela est désormais possible.




Pour 290 F, câble d'interface et logiciel de communication compris, vous allez pouvoir transformer votre Oric en star de la communication et de l'interactivité, du minitel intelligent au mini-centre serveur.
Laurent Weill, directeur de Loriciels, constate : *« La télématique constitue la prochaine aventure de la micro-informatique. C'est une ouverture extraordinaire qu'il ne faut pas laisser passer. »*
A l'image de tout le secteur informatique, un problème de fond se pose : comment standardiser les connexions pour assurer une indépendance vis à vis du matériel. Huit mois de travail, cinq informaticiens, une tonne de sous-programmes et de tests en vue des adaptations futures en sont venus à bout.
Savant, *Loritel* sait retourner un minitel dont la vitesse de réception s'établit à 1 200 bits/s (bauds) et celle de transmission à 75 bits/s Un protocole de téléchargement particulier gère le flux d'information lors d'un dialogue entre micros. La fiabilité de la transmission est assurée grâce à une procédure qui s'adapte automatiquement à la ligne téléphonique.
Quand la communication est excellente, la vitesse de transfert s'établit à 4 K/mn. Un compteur informe du nombre de blocs restant à charger, histoire de garder patience.
Si *Loritel* permet de faire communiquer un *Oric* parisien avec un *Apple* marseillais, voire d'envoyer un programme en Basic compatible à un correspondant, il permet aussi — en mode local — de le métamorphoser en mini-serveur.
L'outil est un éditeur pleine page, puissant, de création de pages vidéotex (texte et graphismes). On crée ses propres pages, on en

## Le créateur du mois Patrice Guerlais

***La passion, c'est dévorant. Patrice Guerlais, 22 ans, en est un vivant exemple. Etudiant en maîtrise d'informatique à Paris VI ; collaborateur estival de Loriciels et de Priam pour qui il a réalisé deux utilitaires de dessin, l'un en Assembleur 650 L tournant sur* Oric *adapté sur* MO 5, Lorigraph *; l'autre, plus professionnel, dans la lignée de* Gem Paint *sur* Atari 520 ST. *Chercheur à ses heures avec un projet de système de lecture pour aveugles intégrant digitalisation de l'image et synthèse vocale.***
**« Je finis par ne plus vivre que d'informatique,** *reconnaît-il.* **Il faut parfois changer d'air pour réalimenter son stock d'idées, prendre du recul. L'essentiel demeure le plaisir ».** ***Tout a commencé au lycée.*** **« Un copain possédait une calculatrice programmable sur laquelle il réalisait des alunissages héroïques. J'ai voulu faire pareil »** ***explique-t-il. Paradoxalement les jeux ne l'intéressent plus.*** **« C'est toujours pareil, seul change l'emballage. Dans les compilateurs, les systèmes d'exploitation ou la conception de routines je trouve matière à m'amuser, bidouiller en restant près du matériel, gratter un octet deci delà ».** ***Retour à la réalité. L'avenir à court terme de Patrice passe par le service national, dans l'informatique si possible !***
***V.C.***




DANGEREUSEMENT VÔTRE
Le jeu sur micro-ordinateur.
3 jeux d'aventures-arcade à un rythme échevelé dont VOUS êtes l'acteur principal !
Versions pour : COMMODORE 64 (C-D) ORIC (C-D)-AMSTRAD (C-D)-SPECTRUM (C) au prix de : 150 F (cassette) 200 F (disquette).
En préparation : MSX (C) APPLE II (D) ENTERPRISE (C)
ALBERT R. BROCCOLI Presente
ROGER MOORE
dans l'œuvre de IAN FLEMING
JAMES BOND 007
DANGEREUSEMENT VÔTRE
COPYRIGHT DANJAQ S.A
ALL RIGHTS RESERVED
En vente chez votre distributeur habituel ou en retournant le bon ci-dessous à EUREKA INFORMATIQUE.
Version française distribuée en exclusivité par :
Eureka Informatique
39 Rue Victor Massé
75009. PARIS
Tél. (1) 281 20 02 TLX. 649 385 F
M.................................
Rue.................................
Code..................Ville..................
Désire recevoir le jeu "DANGEREUSEMENT VOTRE"
pour l'ordinateur.................................
sur cassette - disquette (rayer la mention inutile)
ci joint mon règlement de...........par...........

# EUJ!ƎVOR IZC!B ? ? *



## L'ORIC ATMOS PÉRITEL

Un appareil compact et performant, doté de 64K Octets de mémoire vive, d'un Basic puissant (graphisme haute résolution, 8 couleurs, effets sonores) et d'un clavier mécanique complet. Sa sortie Péritel est maintenant auto-alimentée. Il dispose d'une gamme importante et variée de logiciels en français, et peut recevoir de nombreux périphériques pour convenir à l'apprentissage, la programmation, le jeu et à un certain nombre d'applications semi-professionnelles.

L'ATMOS est livré avec 2 cassettes de jeux, une cassette de démonstration, son cable Péritel et son manuel d'utilisation en français.

**990 F**

## Enfin un vrai disque pour l'ORIC !

Ce périphérique-roi manquait vraiment à l'ATMOS et à l'ORIC 1 pour leur donner accés à des applications de type professionnel. Une unité de disque, c'est avant tout une mécanique, ici une unité de disquette 3 pouces et une électronique pour le controleur, fabriqué dans l'usine de Normandie. Un lecteur de disquettes enfin n'est rien sans un DOS (Système d'Exploitation du disque), SEDORIC est carrément génial. Jugez plutôt :
Rapidité maximum (2,3 secondes pour charger ou sauvegarder 32K !), accés séquentiel et direct, 90 instructions comprenant les commandes du DOS, un Basic étendu et des aides à la programmation, touches de fonction etc... Il demeure d'une extreme facilité d'emploi.

**2490 F**

## SEDORIC ? génial !




**Nouveau**

## Kit ORIC 1 → ATMOS : disponible !

Ce Kit permet aux possesseurs d'ORIC 1 de transformer leur ordinateur partiellement (clavier seulement) ou totalement (clavier + ROM) en ATMOS. La transformation ne demande aucune soudure ni outillage spécial. Le kit comprend :
Un boitier ATMOS complet avec clavier mécanique, une ROM 1.1 ATMOS, un connecteur de clavier, un manuel ATMOS et un emballage d'origine complet.

**490 F**

## Périphériques et Accessoires :

| | | | |
|---|---|---|---|
| Moniteur couleurs spécial OR14 | 2750 F | Imprimante MCP 40 plotter 4 couleurs | 990 F |
| Moniteur monochrome vert HR 12" | 1150 F | Câble pour imprimante palallèle | 150 F |
| Cable pour moniteur monochrome | 90 F | Rouleau de papier de rechange pour impr | 18 F |
| Modulateur Noir & Blanc UHF | 295 F | Jeu de stylos de rechange | 40 F |
| Modulateur couleurs UHF | 495 F | Interface pour joystick programmable | 350 F |
| Magnétophone à cassettes | 350 F | Joystick type "Quickshot 1" | 95 F |

## ORIC ATMOS : L'ordinateur pour apprendre

| Langages : | | Educatifs : | | Dessin : | | et les jeux... | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Basic Français | 150 | Conjugaisons | 100 | D.A.O | 100 | Cobra pinball | 140 |
| Cours de Basic | 150 | Planète bleue (Géogr.) | 120 | ORIGRAPHE | 290 | Meurtre à grande vitesse | 180 |
| Compilateur LM | 172 | CALORIC (diététique) | 100 | J'apprend la CAO | 180 | 1815 (Wargame) | 160 |
| J'apprends le Forth | 172 | Calcul Mental | 120 | Images | | Super Jeep | 120 |
| LOGO | 150 | Course aux lettres | 95 | **VORTEXTE (trait.texte)** | **240 F** | Scuba Dive | 80 |
| Assembleur | 260 | J'apprends l'anglais | 140 | Musique : | | Green Cross Toad | 85 |
| Moniteur 1.0 | 140 | TIC TAC | 120 | Editeur musical | 95 | | |

## La politique ORIC : prix, qualité, services

**PRIX :**
Le nouveau prix de l'ATMOS a de quoi surprendre : il le place directement hors de portée de tous ses concurrents du moment. Ce prix n'est ni une promotion, ni un prix de braderie ou de liquidation : c'est le nouveau prix de l'ORIC ATMOS, du aux conditions de la reprise, et à l'excellente compétitivité de la nouvelle équipe.

**QUALITÉ :**
La nouvelle chaine de fabrication en Normandie a sorti ses premiers ATMOS dotés d'améliorations techniques. Une procédure très stricte de contrôle-qualité a été mise en place : des tests sévères à tous les stades de l'assemblage et en fin de chaine assurent une fiabilité impeccable.

**SERVICES :**
Enfin, EUREKA assortit sa nouvelle campagne d'une politique de services et d'information pour les revendeurs et les utilisateurs. Un serveur Minitel est déja en place, et des détails vous seront bientôt communiqués sur tout ce que vous pourrez obtenir.

## ØRIC Naturalisé Français !

Le premier juin 85, la Société EUREKA a racheté ORIC INTERNATIONAL, tous les droits, brevets et produits qui s'y rattachent, avec l'intention affirmée de continuer pour ORIC une carrière jusqu'ici triomphale, et d'en faire une marque française de premier plan. Les ATMOS sont désormais assemblés dans son usine en Normandie, avec quelques modifications spécifiques : l'alimentation de la prise Péritel est maintenant asurée par l'ordinateur, ce qui supprime un transformateur et un branchement supplémentaire. Une équipe d'ingénieurs et de programmeurs a été constituée pour élaborer tous les nouveaux produits "Hard" et "soft" que les utilisateurs pourront souhaiter.

## GARANTIE : un Réseau SAV

Grace à l'implantation d'un réseau de points de vente agréés ORIC, EUREKA assurera sur toute la France une présence commerciale importante, ainsi qu'un service près-vente digne de ce nom.
Toutefois, ORIC profitera de sa position de constructeur pour effectuer toutes les opérations de maintenance en usine. Les utilisateurs seront ainsi assurés à toute intervention de recevoir un ordinateur possédant les caractéristiques d'un appareil neuf.
Toutefois, pour ne pas immobiliser un appareil en SAV, il sera procédé à des échanges de cartes dans les centres agréés.

## DES ENSEMBLES "PRETS A BRANCHER"

### Version "Cassette"

Ensemble n° 1 monochrome comprenant
- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur Monochrome 12" HR

L'ensemble : .................. **2290 F**

Ensemble n° 2 couleurs comprenant
- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur couleurs spécial OR 14

L'ensemble : .................. **3490 F**

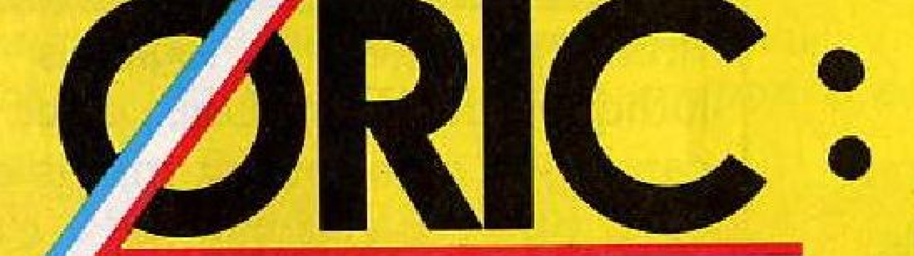
### Version "Disquette"

Ensemble n° 3 monochrome comprenant :
- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur monochrome 12" HR
- MICRODISC ORIC Complet
- Disquette master SEDORIC

**4290 F**

Ensemble n° 4 couleurs comprenant :
- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur couleurs spécial OR 14
- MICRODISC ORIC complet
- Disquette master SEDORIC

**5490 F**




## : La Micro-école

Les matériels ORIC sont en vente chez votre distributeur habituel, dans les centre agréés ORIC et par correspondance en retournant le bon ci-contre à





39 Rue Victor Massé 75009. PARIS
Tél. (1) 281 20 02 TLX 649 385 F


M. ..................
Rue ..................
Code ...... Ville ......
désire commander les matériels et logiciels suivants :

| Qté | Description | Prix |
|---|---|---|
| | | |
| | Total : | |

Ci-joint mon réglement par ..................

# ATTENTION LES YEUX!




## Moniteurs et Interfaces vidéo pour la micro-informatique.




### Moniteurs

L'affichage pour un micro-ordinateur exige 2 qualités majeures : définition d'image (contraste, saturation des couleurs, stabilités et absence de scintillement) et compatibilité, qualités impossibles à réunir avec un téléviseur, même d'excellente qualité.
EUREKA a concu, mis au point et fabriqué une gamme de moniteurs adaptés à la plupart des micros :
Le MC 14 est un moniteur moyenne résolution. Il accepte les signaux de la plupart des micros, possède un circuit son et un mode monochrome vert pour l'affichage de texte. Le HR14 est destiné aux applications haute résolution (660 x 500 points).

Compatibilité directe :
**MC14** : APPLE II avec carte RVB, APPLE 2C, ATARI Pal, Commodore 64 et VIC 20, DRAGON, EXCELVISION, HECTOR, LASER 3000, SPECTRUM, THOMSON T07 et M05, MSX et tous les ordinateurs disposant d'une sortie sur prise PERITEL.
**HR14** : APPLE avec carte HR, IBM PC et compatibles, SINCLAIR QL et les ordinateurs haute résolution possédant une sortie sur prise PERITEL.
**OR14** : ORIC 1 ET ORIC ATMOS

*Matériel en vente chez votre distributeur habituel, ou en retournant le coupon ci-contre à*

### Interfaces

Si vous n'optez pas pour la solution moniteur, vous aurez souvent besoin d'une interface pour brancher votre ordinateur sur tel ou tel téléviseur. Les interfaces EUREKA sont susceptibles de résoudre la plupart de vos problèmes de branchements de micro-ordinateurs, avec la meilleure qualité d'image possible dans ces conditions.

| Interface | Entrée | Sortie | Prix |
|---|---|---|---|
| P6010 | Peritel | UHF Couleurs | 495 F. |
| P6015 | Peritel | UHF Noir et Blanc | |
| | Vidéo Secam | UHF Couleurs | 295 F. |
| P6020 | Vidéo PAL | Peritel | 495 F. |
| P6030 | Vidéo PAL | Vidéo Secam | 790 F. |

## Eureka Informatique

**Fournisseur Officiel de l'Education Nationale pour l'opération "INFORMATIQUE POUR TOUS"**

**39 Rue Victor Massé** **75009. PARIS**
**Tél. (1) 281 20 02** **TLX. 649 385 F**

M ........................................
Rue ........................................
Code ........ Ville ........................................
désire commander les matériels suivants :

| Qté | Désignation | Prix |
|---|---|---|
| | | |

Ci-joint mon règlement de ........ Par ...........

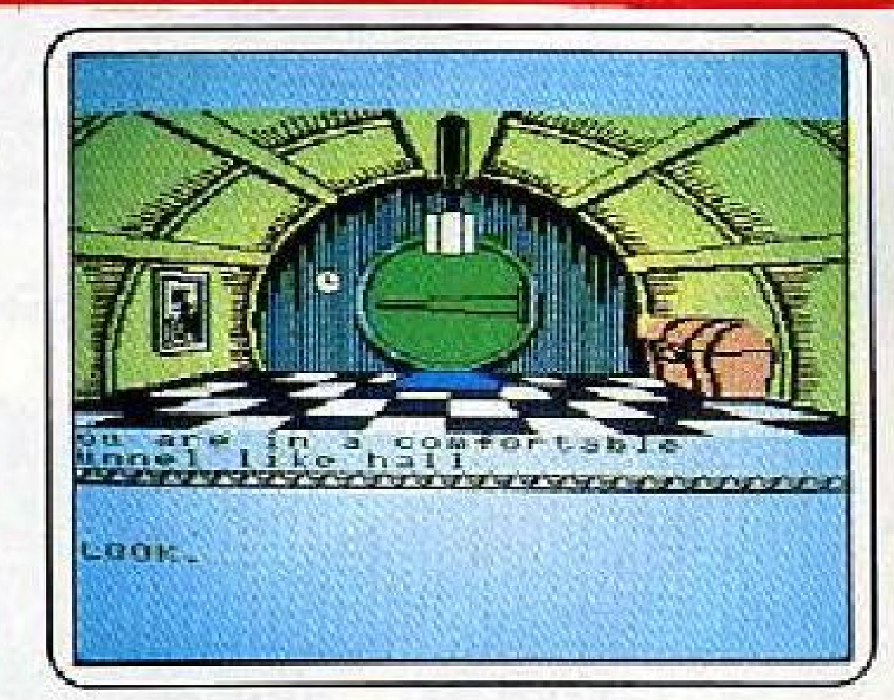
T109



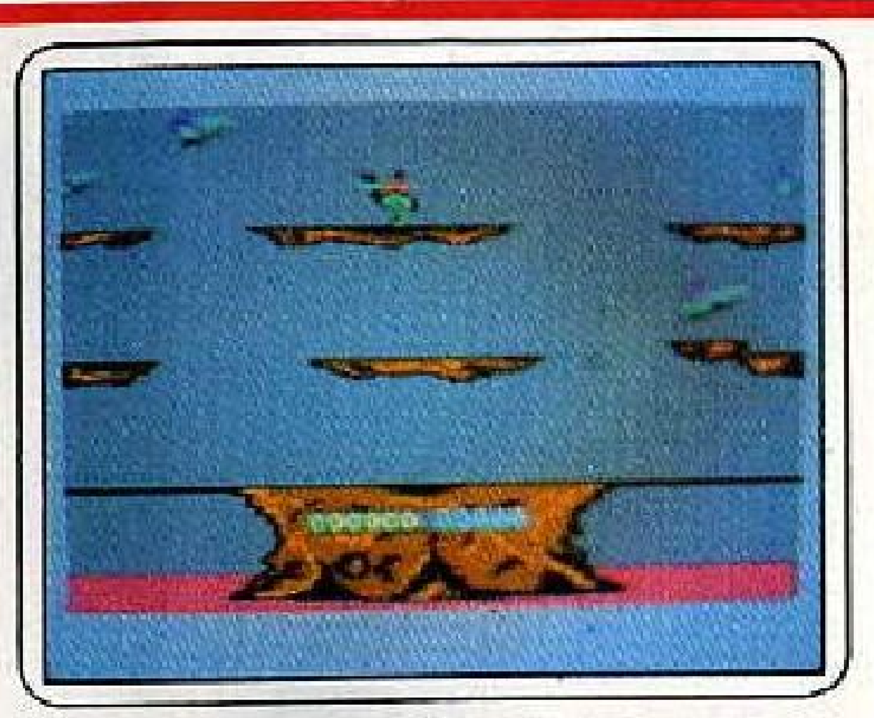
**Twillight zone :** vous devez parcourir les dix régions de l'espace en dépit des créatures mortelles que vous rencontrez sur votre chemin. Un jeu type *Invaders*, où l'on doit simultanément et difficilement contrôler un canon horizontal et vertical pour parvenir à ses fins. (K7 Thor, pour *Spectrum 16 K*. Prix : A. Intérêt : ★★★).



**Titans :** dans la Grèce ancienne, bien en selle sur Pégase, le cheval ailé, vous voici opposé aux forces du démon. De temples en palais, armé d'un lance cosmique, préparez-vous à des périls dignes des plus grandes odyssées de l'antiquité. Un logiciel trépidant. (Romik Software pour *C 64*. Prix : A. Intérêt : ★★★).



**The hobbit :** c'est reparti pour Bilbo, Gandalf, Thorin, le trésor et le dragon. Avec cette dernière version pour *MSX*, les graphismes sont superbes mais, malheureusement, un peu lents à s'afficher. Attention aux erreurs si vous avez un clavier français. (K7 Melbourne House pour *MSX*. Prix : C. Intérêt : ★★★★★).



**Minotaure :** perdu dans le labyrinthe de cette huitième galaxie, vous devez détruire les créatures étranges qui peuplent ce monde souterrain. Un jeu cent pour cent action d'une vitalité agréable. Le graphisme n'est pas du tout, hélas à la hauteur de l'aventure. (K7 Loriciel pour *TO 7* et *MO 5*. Prix : B. Intérêt : ★★★).

# Coup d'œil

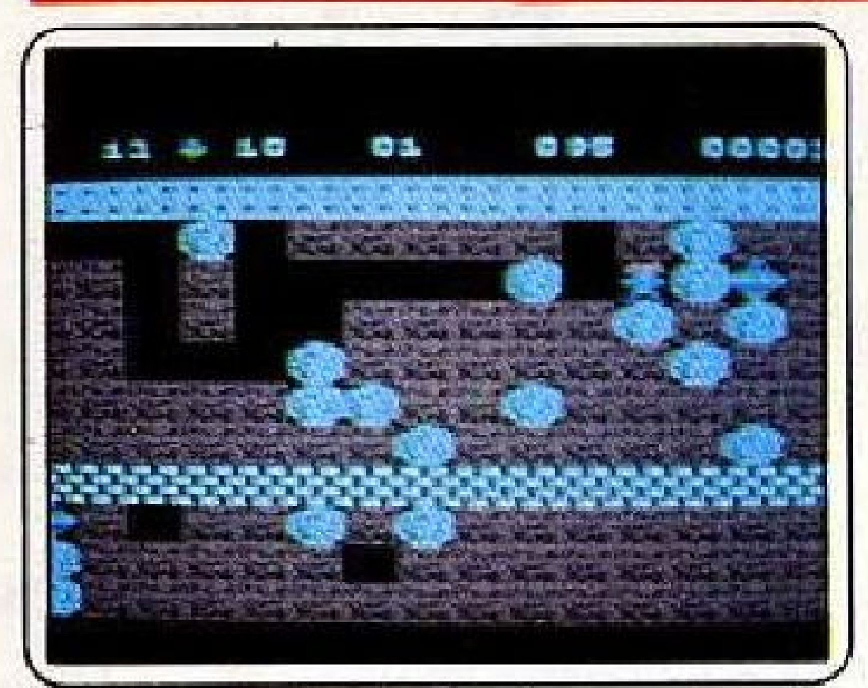
Les toutes dernières nouveautés du mois, en un bref panorama. Pour ceux qui veulent tout savoir et se doivent de tout essayer. Parmi ces logiciels tous ne sont pas promis au même avenir. Voici l'avis de nos spécialistes.



**1815 :** le retour de l'île d'Elbe et le début des cent jours... « *Waterloo, morne plaine...* » Réécrivez l'histoire du petit caporal avec ce wargame français et votre micro Thomson. Adaptez le terrain de manœuvre à votre stratégie. (K7 Cobra Soft pour *TO 7/70*, *MO 5* et *Oric/Atmos*. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



**Arsène Lapin :** une maison déserte pleine de bijoux. Lapin, le roi de la cambriole, est ravi. N'oubliez pas le canigou... Quatre cents actions mais pas plus de deux mots par instruction pour ce jeu d'aventure qui passe d'*Oric* sur *Thomson*. (K7 Infogrames pour *TO /70*, *MO 5* et *Oric/Atmos*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).



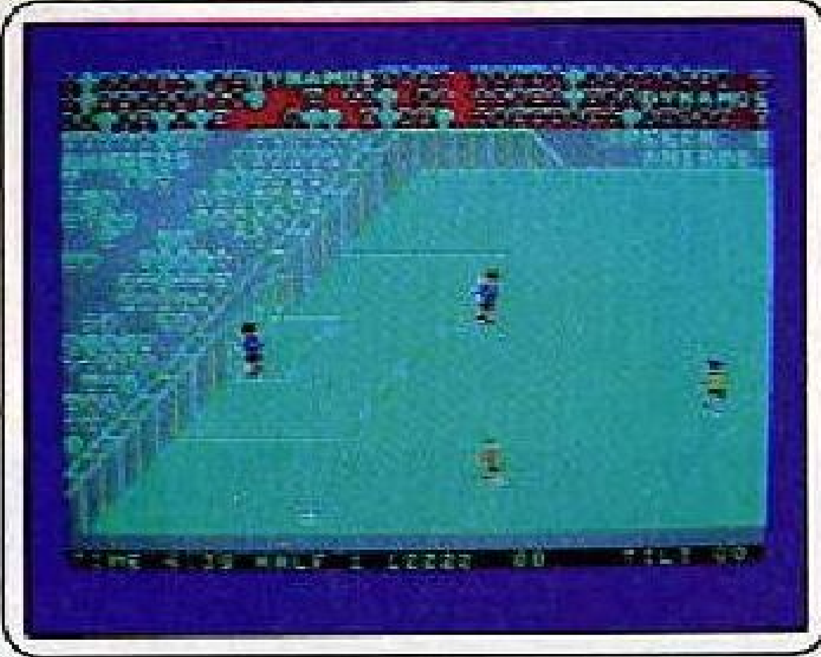
**Boulder dash :** Rockford creuse des galeries souterraines pour collecter le maximum de diamants. Attention aux éboulements et aux rencontres mortelles. Quatre tableaux qui débouchent sur un spécial de seize caves. Nouveau sur *MSX*. (K7 Orpheus pour *MSX*, *Atari, 600/800 XL* et *C 64*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



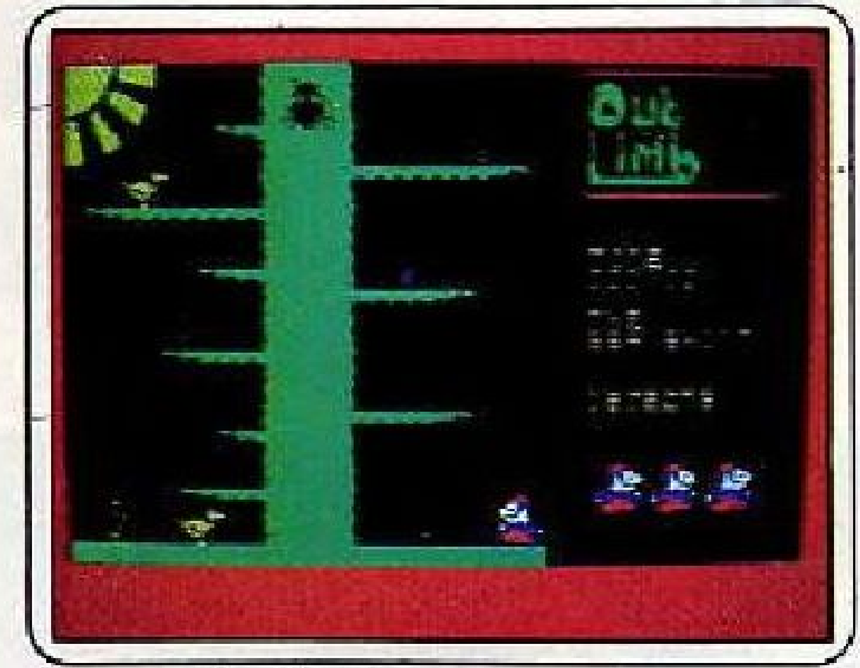
**Pac-man :** l'ancêtre ou le pionnier, le meilleur ou le moins bon, quoiqu'il en soit l'authentique Pac-man des machines d'arcade intègre le *C 64*. Un moment de nostalgie qu'il serait idiot de se refuser, malgré les rides de ces vénérables logiciels. (K7 Datasoft pour *Atari* et *C 64*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



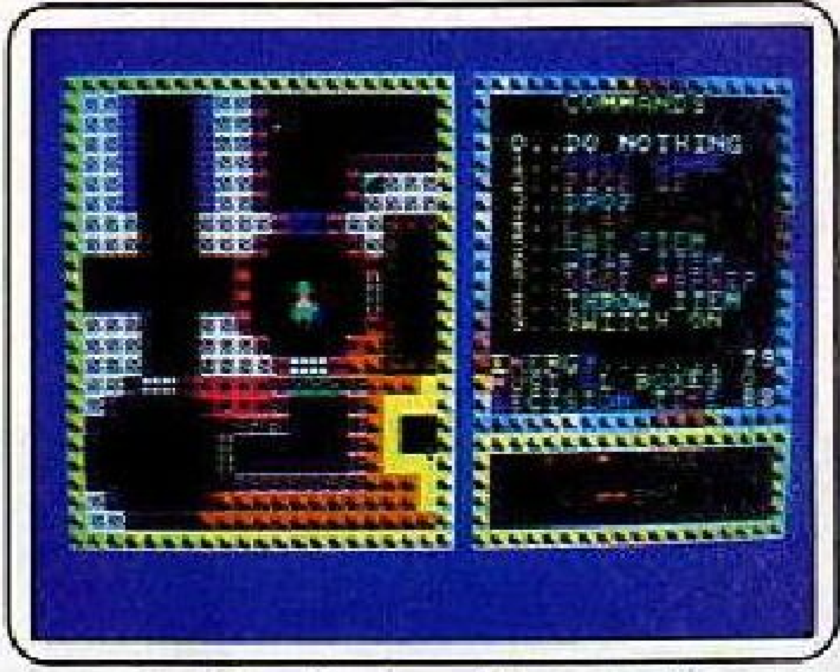

**Rocket Roger :** après avoir ramassé les quatre-vingt-dix-neuf cristaux éparpillés dans une structure complexe de trente zones, vous pourrez rejoindre votre fusée. Bien entendu, la planète est bourrée de méchants. Vous vous déplacez à pied ou dans les airs. Très moyen. (K7 Alligata pour *C 64*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



**Five-a-side football :** côté ambiance il n'y a pas à se plaindre : sifflements, hurlements, applaudissements et « *here we go* » scandés par les supporters. Côté jeu et graphismes, c'est nettement moins bien. Les trois footballeurs sont un peu lents malgré trois niveaux de jeu. (K7 Anirog pour *C 64*. Prix : A. Intérêt : ★★★).



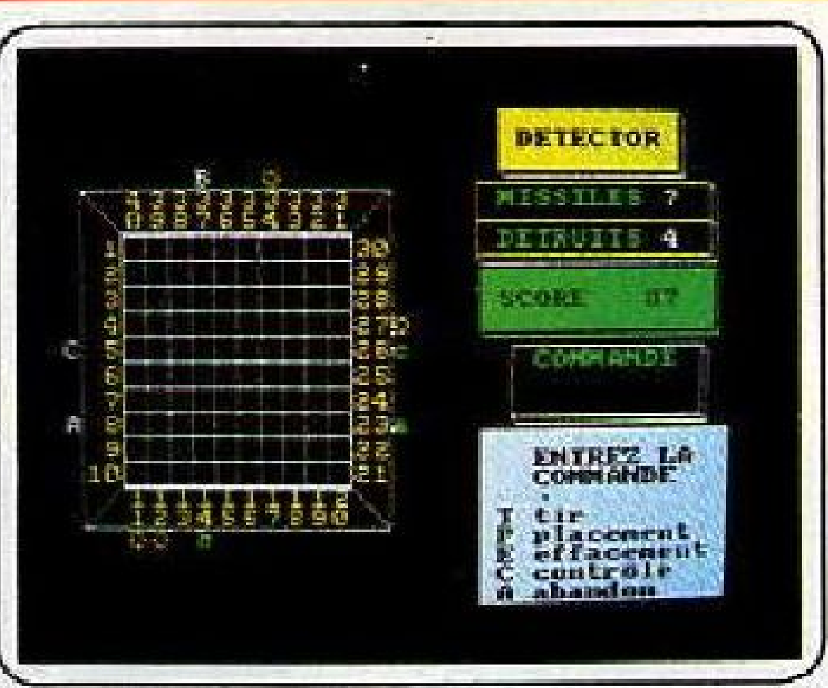
**Out on the limb :** prenez « *Jack and the beanstalk* », remplacez les superbes tableaux par du tout à fait banal, rajoutez un géant qui parle dans sa barbe et vous avez ce logiciel. Même tige de haricot, même château (23 salles), même géant. Ici on ramasse œufs, harpes et sacs d'or. (K7 Anirog pour *C 64*. Prix : B. Intérêt : ★★★).



**Spooks :** le scénario est bien ajusté : exorcisme d'un manoir infesté de vampires en récupérant les huit morceaux de la « Marche de la Mort » enfermés dans des boîtes à musique... sans oublier de mettre les horloges à minuit. Les graphismes sont laids et gâchent tout. (K7 Mastertronic pour *C 64*. Prix : n.c. Intérêt : ★★★).




**Finders keepers :** dans le château de Spriteland, affrontez les vampires suceurs d'énergie, troquez vos trésors contre de l'argent à des commerçants fantômes pour devenir chevalier de la table polygonale. Un jeu d'aventure graphique qui aurait séduit il y a trois mois. (K7 Mastertronic pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt : ★★★★).




**Mission detector :** une bataille navale accommodée à la sauce spatiale où les bases ennemies remplacent les croiseurs et les missiles troqués contre des torpilles. Subtilité : les tirs sont déviés par des écrans protecteurs à la manière de gilets pare-balles. Il fallait y penser. (K7 Cobra soft pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★).

MICRO-ORDINATEURS **J.B.G. ELECTRONICS** LOGICIELS

**163, Av. du Maine - 75014 PARIS - Tél. : 541.41.63 - 541.44.53**

**Ouvert de 10 h à 20 h du lundi au samedi**

### ATARI

**NOUVEAUX ATARI**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ATARI 520 ST Monochrome : U.C. 512 K + lect. disk 3, 5 pouces 500 K + écran monochrome haute résolution + 6 logiciels | 9 990 F |
| 2 | ATARI 130 XE 128 K (comp. 800 XL) | 1 990 F |
| 3 | Lecteur disquettes ATARI 1050 | 1 990 F |
| 4 | Lecteur cassettes ATARI 1010 | 450 F |
| 5 | Imprimante matricielle ATARI 1029 | 2 100 F |
| 6 | Imprimante graphique 4 couleurs, 40 col. ATARI 1020 | 890 F |
| 7 | Imprimante courrier, 80 col. ATARI 1027 | 2 600 F |
| 8 | Tablette graphique ATARI | 650 F |
| | **DISQUETTES** | |
| 9 | Ghosbusters | 239 F |
| 10 | Dallas Quest | 249 F |
| 11 | Pole Position | 249 F |
| 12 | Bruce Lee | 249 F |
| 13 | Conan | 249 F |
| 14 | Drop Zone | 249 F |
| 15 | F.R.E.E. (Jeu d'aventure graphique et textuel en français) | 230 F |
| 16 | Gestion de données | 150 F |
| 17 | Gestion familiale | 120 F |
| | **CASSETTES** | |
| 19 | F 15. Strike Eagles | 210 F |
| 20 | Kissin' Kousins | 150 F |
| 21 | Submarine Commander | 160 F |
| 22 | Encounter | 150 F |
| 23 | Colossus Chess 3.0 | 175 F |
| 24 | La Quête du Graal (éducatif) | 200 F |
| 25 | Anneau Dosrog | 120 F |
| 26 | Bruce Lee | 160 F |
| 27 | Drop Zone | 150 F |
| 28 | Fort Apocalypse | 150 F |
| 29 | Autres titres nous consulter | |
| | **CARTOUCHES** | |
| 30 | Des Chiffres et des Lettres | 300 F |
| 31 | ATARI Texte | 900 F |
| 32 | Microsoft II | 600 F |
| 33 | ATARILAB (éducatif physique) | 550 F |

### COMMODORE

| | | |
|---|---|---|
| 34 | COMMODORE 64 RVB | 2 590 F |
| 35 | Lecteur de disquettes COMMODORE 1541 | 2 590 F |
| 36 | Lecteur de cassettes COMMODORE 1530 avec autoformation au basique | 490 F |
| 37 | COMMODORE + 4 avec 4 logiciels + écran monochrome | 2 990 F |
| | **CASSETTES** | |
| 38 | Sorcery | 160 F |
| 39 | Squash | 160 F |
| 40 | Master of the lamps | 150 F |
| 41 | On-court Tennis | 150 F |
| 42 | Exploding fist (Karaté) | 160 F |
| 43 | B.C. II Grog's revenge | 160 F |
| 44 | Spy us spy | 160 F |
| 45 | The Dambusters | 160 F |
| | **DISQUETTES** | |
| 46 | Jet combat simulator | 490 F |
| 47 | Astrochase | 290 F |
| 48 | H.E.R.O. | 235 F |

### AMSTRAD

| | | |
|---|---|---|
| 49 | Amstrad CPC 464 Monochrome | 2 890 F |
| 50 | Amstrad CPC 464 Couleur | 4 390 F |
| 51 | Amstrad CPC 664 Monochrome | 4 490 F |
| 52 | Amstrad CPC 664 Couleur | 5 990 F |
| | **CASSETTES** | |
| 53 | Meurtre à grande vitesse | 210 F |
| 54 | Battle for Midway | 160 F |
| 55 | Mystère de Kikekankoi | 170 F |
| 56 | Rally II | 180 F |
| 57 | Ghosbusters | 160 F |
| 58 | Beach-Head | 160 F |
| 59 | Othello Master | 150 F |
| 60 | Alien 8 | 160 F |
| 61 | Macadam bumper | 180 F |

### MSX

| | | |
|---|---|---|
| 62 | Sony Hit Bit 64 K (tous les périphériques disponibles) | 3 490 F |
| 63 | Yashica 64 K | 2 690 F |
| | **CARTOUCHES** | |
| 64 | Tennis | 240 F |
| 65 | King's valley | 240 F |
| 66 | Antartic Adventure | 240 F |
| 67 | Athletic land | 240 F |
| 68 | Yie ar Kung - Fue | 240 F |
| 69 | Rollerball (billard) | 240 F |
| 70 | Hole in one (golf) | 240 F |
| 71 | Eddy II (dessin) + le cat | 950 F |
| | **CASSETTES** | |
| 72 | Sorcery | 160 F |
| 73 | Mandragore | 320 F |
| 74 | Pitfall II | 180 F |

### ORIC

| | | |
|---|---|---|
| 75 | Oric Atmos 64 K avec peritel | 950 F |

### CBS

| | | |
|---|---|---|
| 76 | Console coleco CBS | 1 269 F |
| 77 | Adaptateur multicasettes (format ATARI) avec 1 cartouche | 350 F |
| 78 | Module pilotage avec cartouche turbo | 790 F |
| 79 | Adaptateur antenne (télé sans péritel) | 250 F |
| | **CARTOUCHES** | |
| 80 | One on one (basket) | 420 F |
| 81 | Wargames | 370 F |
| 82 | Miner 2049 | 370 F |
| 83 | Zenji | 350 F |
| 84 | Mr do's castle | 390 F |
| 85 | Oil's well | 350 F |
| 86 | Moonsweeper | 270 F |
| 87 | Frogger II (3 dimensions) | 390 F |

### DIVERS

| | | |
|---|---|---|
| 88 | Joystick | 140 F |
| 89 | Moniteur couleur fidelity ou oscar | 2 590 F |
| 90 | Disquettes memorex 5 pouces 1/4 SFDD les 10 | 149 F |
| 91 | Cassettes vierges spéciales micro C 10 | 20 F |

**De nombreux autres titres disponibles - Renseignements et commandes par téléphone**

---

Crédit CREG immédiat

**BON DE COMMANDE** à retourner après avoir rempli à :
**JBG ÉLECTRONICS** - 163, avenue du Maine - 75014 PARIS

Indiquez le n° de votre choix ainsi que les prix correspondants :

N° ............ ............ F  N° ............ ............ F
N° ............ ............ F  N° ............ ............ F
N° ............ ............ F  N° ............ ............ F
N° ............ ............ F  Contre remboursement ............ F
N° ............ ............ F  Frais de port * 20 F
N° ............ ............ F  Total ............ F

NOM ............
PRENOM ............
ADRESSE ............
............ TÉL. : ............
CODE POSTAL ............
VILLE ............
TYPE DE CONSOLE ............

T 24

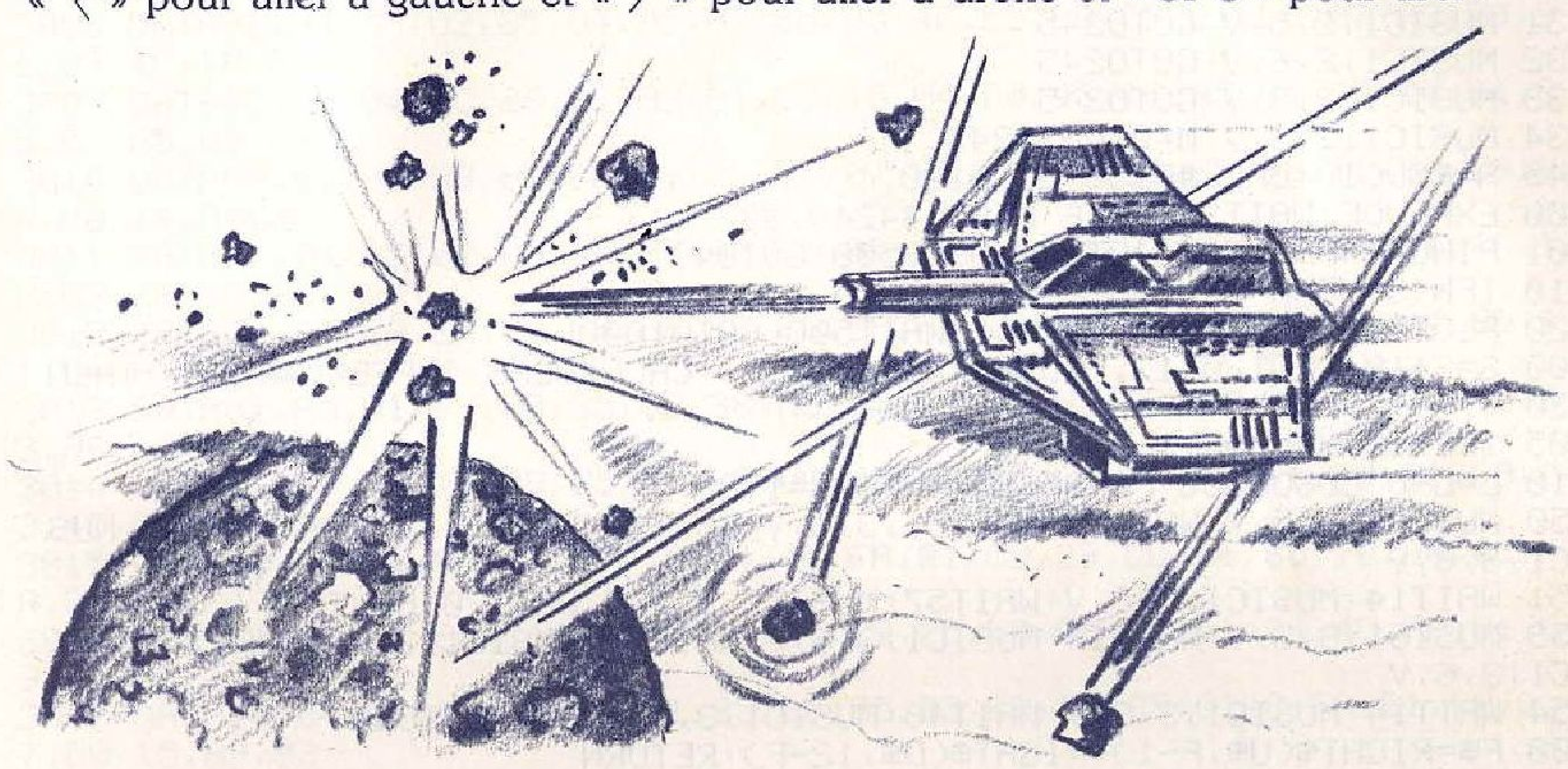
Je règle contre remboursement (+ 30 F) ☐ par chèque ☐ ci-joint à l'ordre de **JBG ÉLECTRONICS**

* + 50 F pour les machines

## ORIC1/ATMOS

# Laser oméga

A bord de votre vaisseau intergalactique, détruisez les météorites qui déboulent de plus en plus nombreux dans le ciel de votre écran. Une reprise d'un fameux jeu d'arcade écrite essentiellement en langage machine. Décharges d'adrénaline garanties. Pour guider le vaisseau, utilisez les touches « ⟨ » pour aller à gauche et « ⟩ » pour aller à droite et « SPC » pour tirer.



```
2650 REM// LAB 6//
0 CLS:A=0:V=8:P=0:I=7:PRINTCHR$(17);CHR$(6)
1 PRINT"VEUILLEZ PATIENTER 13 S"
10 DATA,,4,4,14,31,4,,,,8,7,6,5,,,,,2,6,31,6,2,,,,5,6,7,8,,,,,4,31,
14,4,4,,,,,0
11 DATA10,6,14,1,,,,8,12,31,12,8,,,,1,14,6,10,,,,,14,17,17,10,27,,,
,,12,12,,,,0
12 DATA21,14,31,14,21,,32,32,32,32,32,32,32,32,1,1,1,1,1,1,1,1,,,,,
,,,63,63,,,0
13 DATA,,,,32,32,32,32,32,32,32,32,1,1,1,1,1,1,1,1,,,,,,,,63,63,,,,
,,,,,30,33
14 DATA45,45,33,30,,,,,,,,,,,1,,,,1,2,2,2,,,40,80,80,80,40,,,,,4,4,,
,,,,,,8,4,,0
15 DATA,,,12,,,,,,4,8,,,,,,,,,4,4,,,,,8,4,,,,,,,,,,,,12,,,,,,,,,,1,2
20 FORA=46856TO46935:READBPOKEA,B:NEXT:FORA=46344TO46431:READB:POK
EA,B:NEXT
21 FORA=#400TO#40F:READB:POKEA,B:NEXT:FORA=46936TO46999:READB:POKEA
,B:NEXT
22 FORA=#B000TO#B33D:READZ$:Z=VAL("#"+Z$):POKEA,Z:NEXTA
30 H=1E5:D$="+++++++++++++":U$="aaaaaaaaaaa:GOTO1000
38 S=1E5:F=5:L=250:CLS:POKE#426,0:GOSUB500
39 POKE#B2C4,15
40 DOKE#420,48410+20*INT(RND(8)+.5):POKE#412,4:DOKE#410,10241:DOKE#
424,48000
```

```
41 FORA=1TO38:PLOTA,0,36:PLOTA,26,37:NEXT:FORA=1TO25:PLOT1,A,34:PLO
T38,A,35
42 NEXTA:POKE#431,L
50 PLOT13,11,"((((((((((((((":PLOT13,12,"&++LASER+i++'"
52 PLOT13,13,"&SCORE:"+MID$(STR$(S),3,5)+"'
53 PLOT13,14,"&HI+SC:"+MID$(STR$(H),3,5)+"'"
54 PLOT13,15,"&"+F$+"'":PLOT13,16,")))))))))))))"
55 ZZ=PEEK(#B2C4)+5:IFZZ<110THENPOKE#B2C4,ZZ:POE#B2CD,ZZ+20:POKE#B
2D1,ZZ+21
100 CALL#B000:IFPEEK(#417)=1THEN400
120 IFPEEK(#416)=1THEN300
125 M=M+1
130 ONMGOTO245,245,245,131,245,245,245,132,245,245,245,133,245,245,
245,134
131 MUSIC1,2,5,V:GOTO245
132 MUSIC1,2,6,V:GOTO245
133 MUSIC1,2,5,V:GOTO245
134 MUSIC1,2,3,V:M=0:GOTO245
245 A=RND(1):CALL#B230:GOTO100
300 EXPLODE:WAIT30:POKE DEEK(#424),32
301 PING:F=F-1:IFF<>0THENGOSUB500:GOTO40
310 IFH<STHENH=S
320 PLOT14,15," GAME OVER ":WAIT500:GOTO1000
400 S=S+10:PLOT20,13,MID$(STR$(S),3,4):CALL#B2F8:IFPEEK(#427)=1THEN
120
405 IFF<12THENF=F+1
410 L=L-5:GOSUB500:POKE#426,0:FORA=1TO3
450 MUSIC1,3,5,V:WAIT14:MUSIC1,3,3,V:WAIT14:MUSIC1,3,5,V:WAIT14:MUS
IC1,3,6,V
451 WAIT14:MUSIC1,3,8,V:WAIT57:MUSIC1,3,1,V:WAIT20:NEXTA
453 MUSIC1,3,5,V:WAIT14:MUSIC1,3,6,V:WAIT14:MUSIC1,3,5,V:WAIT14:MUS
IC1,3,6,V
454 WAIT14:MUSIC1,3,3,V:WAIT40:MUSIC1,3,1,0:CLS:GOTO40
500 F$=RIGHT$(U$,F-1)+RIGHT$(D$,12-F):RETURN
1000 CLS:PRINT:PRINTCHR$(4);CHR$(27);"P";CHR$(27);"G";CHR$(27);"N";
SPC(13);
1002 PAPERP:INKI:PRINT"9  LASER i c";CHR$(4):PRINT:PRINT:PRINT"VOTR
E MISSION:"
1012 PRINT:PRINT"NETTOYER LE CHAMP DE FORCE":PRINT:PRINT"NOMENCLATU
RE:":PRINT
1030 PRINT"  ";CHR$(33);" ....... 10 PT":PRINT"  * ....... MINE IN
DESTRUCTIBLE
1040 PRINT"  a ....... VOTRE VAISSEAU":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"COMM
ANDES:":PRINT
1050 PRINT"  < ....... TOURNE VERS LA GAUCHE":PRINT"  > ....... TOU
RNE VERS LA DROITE
1060 PRINT"  C ....... COMMANDE DU REACTEUR":PRINT" SPC....... TIR
1070 PRINT"  P ....... COULEUR DU FOND":PRINT"  I ....... COULEUR D
ES OBJETS
1075 PRINT"  V ....... VOLUME
1080 PRINT"  D ....... DEPART DU JEU
2000 GETA$:IFA$="D"THENMUSIC1,1,1,0:GOTO38
2010 IFA$="P"THENP=P+1:P=-P*(P<>8):PAPERP:GOTO2000
2020 IFA$="I"THENI=I+1:I=-I*(I<>8):INKI:GOTO2000
2030 IFA$="V"THENV=V+1:V=-V*(V<>16):MUSIC1,3,5,V
2040 GOTO2000
3000 DATAA2,FF,E8,B5,00,9D,1A,04,BD,20,04,95,00,E0,05,D0,F1,A0,00,8
C,16,04,8C,17
```



```
3001 DATA04,AD,DF,02,8C,DF,02,C9,AE,D0,06,CE,12,04,4C,30,B0,C9,AC,D
0,0E,EE,12,04
3002 DATAAD,12,04,29,07,8D,12,04,4C,85,B0,C9,C3,D0,46,AE,12,04,18,B
D,00,04,6D,10
3003 DATA04,C9,02,D0,08,A9,01,8D,10,04,4C,62,B0,30,08,A9,02,8D,10,0
4,4C,62,B0,8C
3004 DATA10,04,BD,08,04,18,6D,11,04,C9,50,D0,08,A9,28,8D,11,04,4C,D
E,B0,30,08,A9
3005 DATA50,8D,11,04,4C,DE,B0,8C,11,04,4C,DE,B0,C9,A0,D0,55,A9,01,8
D,15,04,AE,12
3006 DATA04,18,8A,69,6B,8D,13,04,BD,00,04,7D,08,04,8D,14,04,65,00,8
5,02,A5,01,69
3007 DATA00,85,03,38,A5,02,E9,29,85,02,A5,03,E9,00,85,03,B1,02,C9,2
0,D0,0F,A9,20
3008 DATA91,04,A5,02,85,04,A5,03,85,05,4C,E5,B0,C9,21,D0,07,A9,20,9
1,02,4C,1F,B2
3009 DATA8C,15,04,4C,26,B2,A9,01,CD,15,04,D0,45,18,A5,04,6D,14,04,8
5,02,A5,05,69
3010 DATA00,85,03,38,A5,02,E9,29;85,02,A5,03,E9,00,85,03,B1,02,C9,2
0,D0,14,A9,20
3011 DATA91,04,A5,02,85,04,A5,03,85,05,AD,13,04,91,04,4C,2A,B1,4C,1
B,B2,EA,EA,EA
3012 DATAEA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,A9,20,91,00,18,AD,10,04,6D,1
1,04,65,00,85
3013 DATA02,A5,01,69,00,85,03,38,A5,02,E9,29,85,02,A5,03,E9,00,85,0
3,AE,12,04,B1
3014 DATA02,C9,20,D0,0B,A5,02,85,00,A5,03,85,01,4C,FA,B1,C9,21,D0,0
3,4C,03,B2,C9
3015 DATA22,D0,08,A9,02,8D,10,04,4C,FA,B1,C9,23,D0,06,8C,10,04,4C,F
A,B1,C9,24,D0
3016 DATA08,A9,50,8D,11,04,4C,FA,B1,C9,25,D0,06,8C,11,04,4C,FA,B1,C
9,26,D0,13,8C
3017 DATA10,04,38,A5,02,E9,01,85,00,A5,03,E9,00,85,01,C,FA,B1,C9,2
7,D0,15,A9,02
3018 DATA8D,10,04,18,A5,02,69,01,85,00,A5,03,69,00,85,01,4C,FA,B1,C
9,28,D0,13,8C
3019 DATA11,04,38,A5,02,E9,28,85,00,A5,03,E9,00,A5,91,4C,FA,B1,C9,2
9,D0,15,A9,50
3020 DATA8D,11,04,18,A5,02,69,28,85,00,A5,03,69,00,85,01,4C,FA,B1,C
9,2A,F0,0C,4C
3021 DATA26,B2,18,8A,69,61,91,00,4C,08,B2,A9,01,8D,16,04,A2,FF,E8,B
5,00,9D,20,04
3022 DATABD,1A,04,85,00,E0,05,D0,F1,60,00,C9,21,D0,07,A9,20,EE,17,0
4,91,02,A9,20
3023 DATA8C,15,04,91,04,4C,2A,B1,A0,03,B1,9C,18,6D,31,04,90,01,60,C
8,B1,9C,8D,30
3024 DATA04,18,69,E8,90,09,38,AD,30,04,E9,18,4C,3E,B2,A2,00,8E,32,0
4,8E,33,04,E8
3025 DATA18,AD,32,04,69,28,8D,32,04,AD,33,04,69,00,8D,33,04,EC,30,0
4,D0,E9,18,AD
3026 DATA32,04,69,F6,8D,32,04,AD,33,04,69,BA,8D,33,04,C8,B1,9C,8D,3
0,04,18,69,DE
3027 DATA90,09,38,AD,30,04,E9,22,4C,82,B2,6D,32,04,8D,32,04,AD,33,0
4,69,00,8D,33
3028 DATA04,A5,02,8D,22,04,A5,03,8D,23,04,AD,32,04,85,02,AD,33,04,8
5,03,A0,00,B1
3029 DATA02,C9,20,D0,1F,EE,26,04,AD,26,04,C9,19,10,05,A9,21,4C,DA,B
2,C9,32,30,08
```

```
3030 DATAA9,33,8D,26,04,4C,DC,B2,A9,2A,91,02,AD,22,04,85,02,AD,23,0
4,85,03,60,00
3031 DATAEA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,A0,00,8C,2
7,04,A5,02,8D
3032 DATA22,04,A5,03,8D,23,04,A9,80,85,02,A9,BB,85,03,18,A5,02,69,0
1,85,02,A5,03
3033 DATA69,00,85,03,B1,02,C9,21,D0,06,EE,27,04,4C,DC,B2,A5,03,C9,B
F,D0,E1,A5,02
3034 DATAC9,E0,D0,DB,AD,26,04,C9,19,10,A1,4C,22,B3
```

**COMMENTAIRES :**

Ligne 10 à 15 : Datas des caractères graphiques
Ligne 20 : Changement des caractères graphiques
Ligne 21 à 22 : Changement en mémoire du langage machine
Ligne 30 à 54 : Dessin du jeu à l'écran
Ligne 55 à 500 :Programme principal
Ligne 1000 à 2040 : Présentation du jeu
Ligne 3000 à 3034 : Datas du langage machine

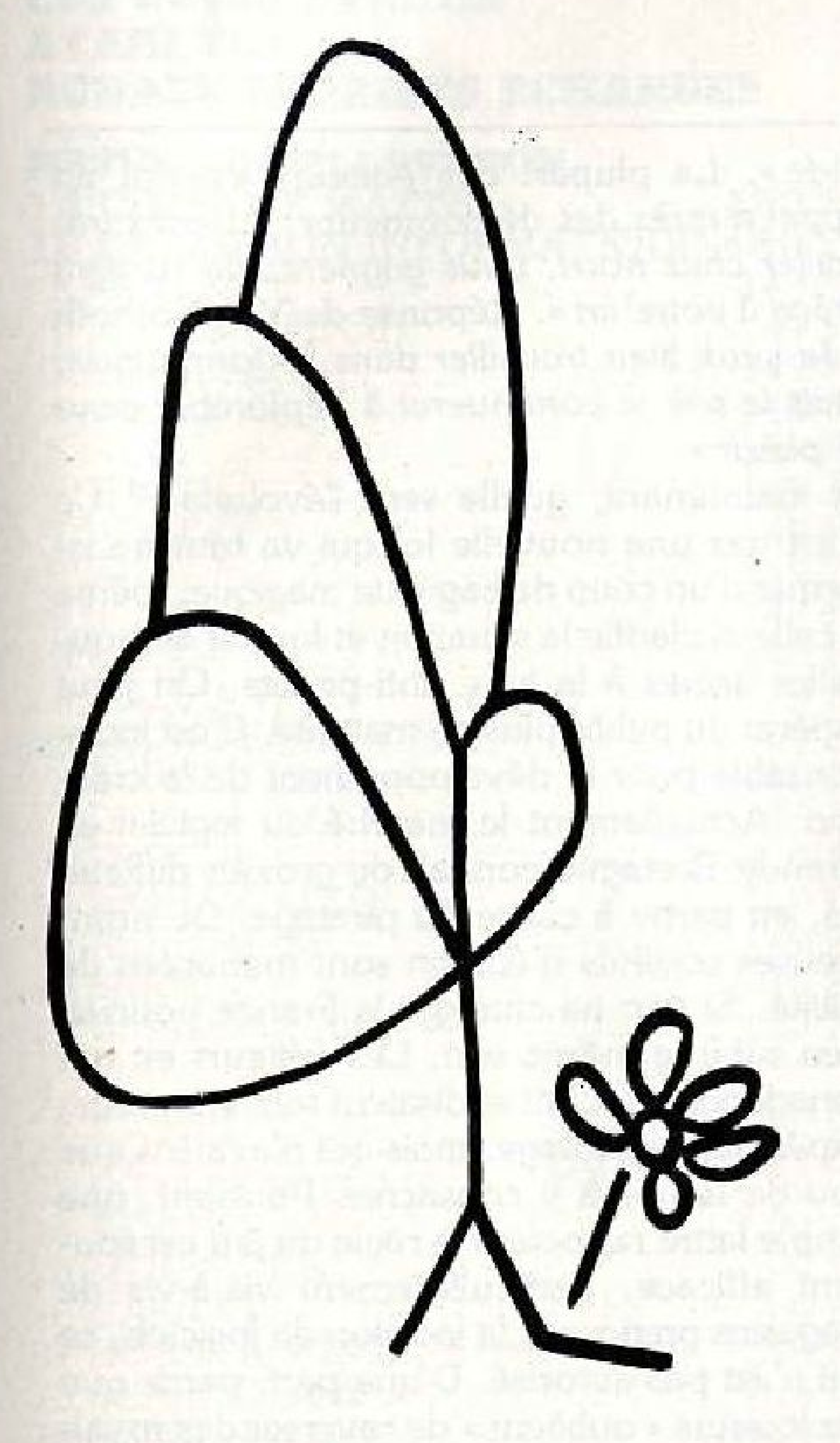
## ZX81+16K

# Alpha jet

Tout commençait pour le mieux. Tour operator de luxe, vous convoyez de nombreux touristes vers une planète sauvage. La routine. Soudain une puissance étrange s'empare de votre jet spatial pour le faire dévier. Parviendrez-vous à éviter le crash final et les jets d'eau fous qui menacent votre petite virée ? Les déplacements de l'avion s'effectuent à l'aide des touches d'édition du clavier.

```
 1 REM          ZX81
 2 REM ><><><><><><><><><><><><>          <><><><><><><><><><><><><
 3 REM    PROG.STAREX
 4 REM ><><><><><><><><><><><><>          <><><><><><><><><><><><><
 5 REM ><><><><><><><><><><><><>           <><><><><><><><><><><><
 6 REM     INITIALISATION
 7 REM ><><><><><><><><><><><><>          <><><><><><><><><><><><><
10 LET I=4
14 LET J=31
15 LET L=1
20 LET K=3
25 LET x=7
30 LET y=7
31 REM ><><><><><><><><><><><><>          <><><><><><><><><><><><><
35 REM     PRESENTATION
39 REM ><><><><><><><><><><><><>          <><><><><><><><><><><><><
40 CLS
45 FOR G=0 TO 21
50 PRINT AT G,12;"STAREX"
55 PAUSE 4
60 NEXT G
```

# “Branché de la Micro”



Sur : Apple II/IIe/IIc - Atari 600/800 XL - Amstrad Commodore 64 - Oric - MSX - ZX81 - Sinclair Spectrum - Thomson M05/T07/T07.70.

*Vous souhaitez choisir tranquillement vos logiciels de jeux, de programmes éducatifs, d'utilitaires familiaux.*

# DIF-LOG

*vous propose :*

- Un **catalogue** détaillé et illustré
- Des centaines de **références constamment renouvelées**
- Une possibilité d'obtenir des logiciels **gratuits** grâce à une formule de vente originale.

**Incroyable mais pourtant vrai !**

Pour en savoir plus retournez le coupon ci-dessous.

---

DEMANDE DE CATALOGUE à renvoyer à DIF-LOG, 16, rue des Champs, 78570 CHANTELOUP-LES-VIGNES

NOM : .................................................. PRÉNOM :
ADRESSE : ............................................ SIGNATURE :
..............................................................
CODE POSTAL : ....................................
VILLE : ..................................................
TYPE DE MICRO UTILISÉ : ...........................

Souhaite recevoir le catalogue ainsi que le tarif et les conditions DIF-LOG. Ci-joint un règlement de 15 F par chèque ou mandat-lettre à l'ordre de DIF-LOG.

# Kid's school

A l'heure de la rentrée, *Tilt* a fait subir les affres de l'examen à de nombreux jeux éducatifs. Appréciation générale : des capacités mais devront fournir des efforts plus soutenus. Les jeux éducatifs sont recalés au dossier. Nous leur conseillons de repasser la session de rattrapage mensuelle dans la rubrique *Kid's School*.

Beaucoup de parents et d'enfants vivent l'échec scolaire comme une maladie honteuse. On n'en parle pas et pourtant 12 % des élèves en cours préparatoire, 13,7 % en troisième, 16,6 % en cinquième et 21,1 % en terminale redoublent leur classe dans l'enseignement public. Un élément de solution : l'E.A.O. ou enseignement assisté par ordinateur. Précepteur à la patience d'ange et au sang-froid électronique, répétiteur disponible à midi comme à minuit, professeur à la mémoire et aux ressources démesurées, l'ordinateur vient seconder (et non remplacer) enseignants et parents, enfants et adultes. Il n'y a pas d'âge pour apprendre. Avec l'annonce du plan « Informatique pour tous » par notre Premier ministre Laurent Fabius, ouvrant l'ère de l'ordinateur français à l'école, les éditeurs de logiciels voient la vie en rose. Un marché de 200 millions pour eux en 1985 (coût du plan : 2 milliards). Il ne faut surtout pas rater le coche, même si le C.N.D.P. (Centre de documentation pédagogique) par le biais de l'unité du logiciel éducatif en truste une bonne part. Résultat : les didacticiels pullulent (plus de 300 recensés) au détriment de leur qualité. Que les possesseurs de Thomson, d'Apple et de Sinclair se réjouissent, ils auront de quoi occuper largement leurs soirées avec des exercices de math, français, anglais... Comme une limite s'imposait, nous avons laissé de côté les logiciels d'initiation à l'informatique ainsi que les expérimentations à usage professionnel du type tableur, traitement de texte, jeux d'entreprise ou comptabilité.

## Du côté de chez Descartes

**Perception.** Notre sens de l'observation est complètement émoussé, notre système d'évaluation tordu, notre échelle de valeurs bancale, notre belle coordination partie... C'est ce qui ressort des quatre exercices du programme portant sur la perception des longueurs, l'identification des formes, la comparaison des tailles et la coordination manuelle/visuelle, et qui s'inspirent des tests auxquels étaient soumis les pilotes d'avion lors de la Deuxième guerre mondiale. Un peu limité — trop compliqué pour les petits, répétitif pour les grands — voici un logiciel qui s'adresse particulièrement aux enfants présentant des troubles de perception et d'évaluation. (Disquette Computerre pour *Apple II*.)

**Logiforme.** Une sorte de *Mastermind* en culottes courtes (dont nous avons déjà parlé dans *Kid's School*) qui remplace les plots de couleur par des petits lions et des ours en peluche. Derrière le barbare KJUBRF se cache la version russe du *Logiforme* livrée avec une photocopie du clavier cyrillique. Attention au travail de décodage. Pas encore très limpide, mais il y a de l'idée. (Disquette Langage et informatique pour *T07/MO5*.)

**Polichinelle.** Même inspiration que pour *Logiforme*, mais une présentation de moindre qualité et un intérêt, à long terme, limité. Parmi une gamme de sept couleurs, cinq sont cachées et l'enfant doit les retrouver en moins de seize coups, à partir d'indications fournies par l'ordinateur tel que localisation de la première couleur bien placée et total des couleurs présentes. Pas de niveaux de difficultés, des graphismes banals pour un ensemble médiocre. (Cassette Exelvision pour *Exl 100*.)

**Briques logiques.** Jimmy le goéland doit placer sur un chantier de construction d'immeubles, les outils (ressorts et autres échelles) qui permettront aux robots Martin et Martine d'aller ramasser les briques situées au rez-de-chaussée sans faire un plongeon de dix étages ni télescoper les murs. Un scénario rigolo, des graphismes gais pour un logiciel qui, sous des dehors d'historiette, cache les fondements de la pensée logique et de la démarche systémique. Irremplaçable pour les enfants de 4 à 8 ans. (Cassette Fischer-Price-Ediciel pour *CBM 64* et *T07/MO5*.)

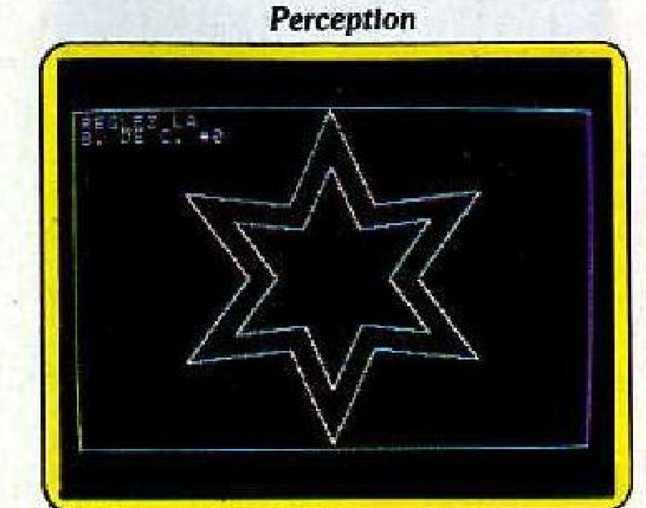
**Logique et math.** Entre 6 et 12 ans, les enfants passent au stade de la pensée opératoire concrète. Les opérations intellectuelles qu'ils réalisent font partie de la logique des relations ou de la logique des classes. Le but de ce logiciel est de faire acquérir la notion de différence, entre deux figures, et celle de classes, à partir d'exercices de tri des formes géométriques sur les diagrammes de Euler-Venn et de Caroll et d'un jeu de cartes plus convivial. Des étapes logiques très importantes mais une présentation tristement scolaire conçue avant tout pour le plaisir des profs. (Disquette Magnard-Informatique pour *Apple II*.)

## Des bytes et des bouliers

**Chiffres perchés.** Un logiciel qui dans la tradition de Mary Poppins guidera les premiers pas en arithmétique des bambins de 3 à 7 ans. En effet les petits animaux qui truffent ce logiciel descendent du ciel en parapluie et dansent une java endiablée pour peu de l'enfant ait retrouvé, par lapin, kangourou et pingouin interposés, le nombre de ballons correspondant à celui inscrit dans les nuages. Au quatrième niveau ce nombre se transforme en une opération simple que l'enfant doit résoudre. Un logiciel qui réussit très bien sur les deux tableaux du jeu et de l'éducatif puisque mignon et évolutif. (Cassette Ediciel-Fischer-Price pour *CBM 64, T07 et M05*.)

**Savoir compter.** Au moins le titre se montre explicite sur le but de ce logiciel conçu pour le travail en classe. Huit modules sont proposés qui vont des buchettes aux opérations simples (on ne dépasse jamais neuf.) Les deux premiers introduisent la notion de nombre sous forme de petit jeu ▸

*Perception*

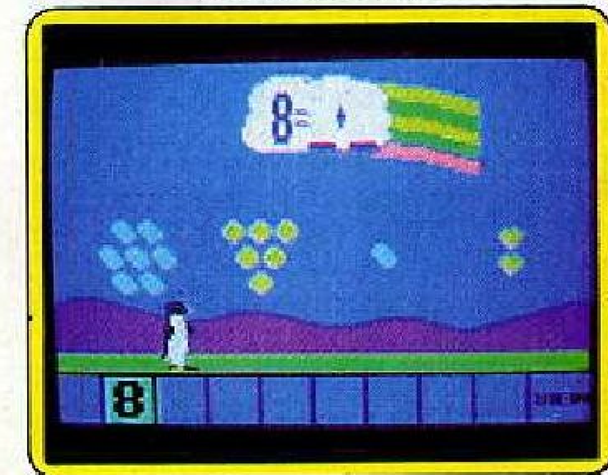


*Logiforme*

*Briques logiques*

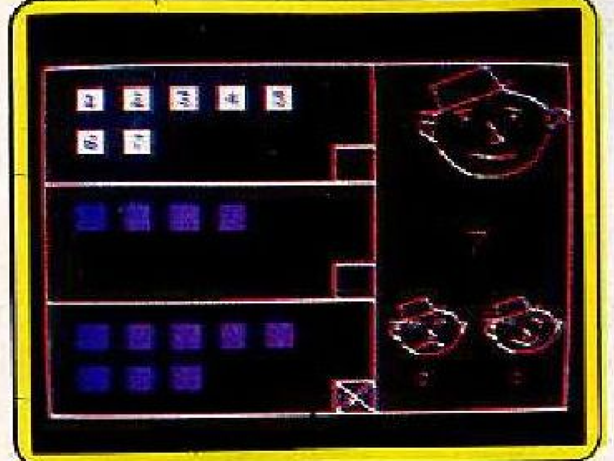


*Chiffres perchés*

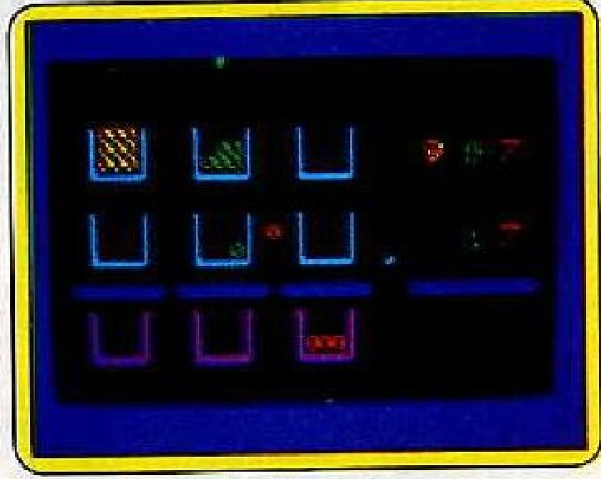


J. TESSEYRE

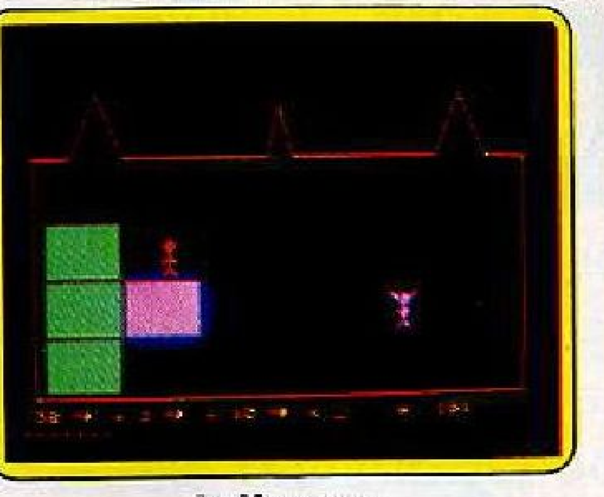
# La table de multiplication n'est plus chantée mais pianotée !



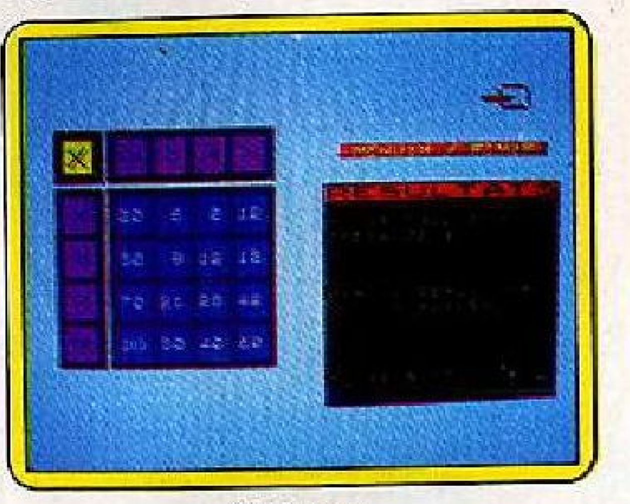
Savoir compter



addsous

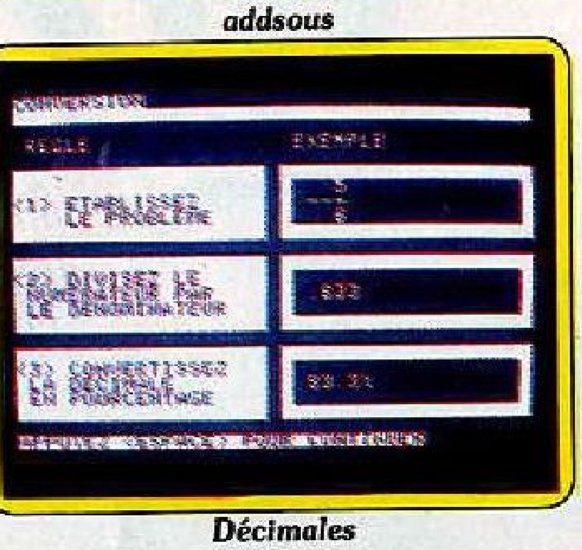


Le Minautore



Pythagore

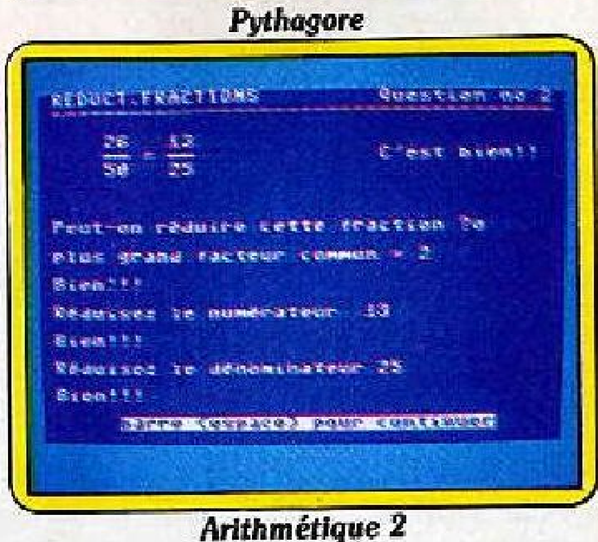
Fractions



Décimales



Décimath 5e



Arithmétique 2

de billes, le troisième celle de la forme géométrique. Un problème de robinet sert de prélude à l'idée de graduation, une pesée à celle de comparaison et un histogramme à celle de classement. Les deux derniers modules comportent des additions et des soustractions illustrées par le biais de blocs de couleur. Le professeur peut modifier le nombre d'essais. Très bien pensé au point de vue strictement scolaire, mais un peu vieillot. (Disquette Computerre pour *Apple II.*)

**Addsous.** Pas de mystère : « add » comme addition et « sous » comme soustraction et un logiciel d'assistance aux enfants de 8 ans, et plus qui ne maîtrisent pas complètement les mécanismes opératoires. Nettement plus évocateur car le raisonnement est décomposé étape par étape et visualisé à l'écran. Chaque nombre est illustré par des lots de jetons symbolisant les centaines, dizaines et unités dont l'enfant peut suivre les déplacements physiques lors des calculs. Le nombre de retenues conditionne la force du jeu. Un logiciel sans surprises et un peu lent, mais qui a le mérite de remettre les idées en place. (Cassette Hatier pour *TO7/MO5* et *Oric*).

**Additions.** Toujours plus spécialisé, voici un programme qui porte exclusivement sur les additions de deux nombres à deux chiffres, inférieurs à cent ! Même principe que dans le cas précédent à la nuance près que l'on jongle avec des petits carrés rudimentaires et non plus avec des jetons. Une originalité : l'enfant (niveau CP, CE1, CE2) doit trouver tous les moyens d'écrire une égalité numérique (c'est fastidieux dès que l'on dépasse la dizaine).

Dans la série « Sinclair à l'école », notons pour les plus grands, (CE2, CM1) *Table de multiplication*, un contrôle des connaissances tout ce qu'il y a de plus terne et lent (un comble pour des questions aussi simples sur ordinateur) et *Calcul de suites d'opérations*, un programme qui rode l'enfant aux quatre opérations de base tout en l'initiant aux opérations avec parenthèses. Dernier de la liste *Addition et soustraction-entiers relatifs* (CM1, CM2, 6e) comporte quatre programmes de difficulté bien échelonnée pour additionner et soustraire des nombres positifs ou négatifs placés entre parenthèses.

Existe également *Entrainement au calcul*, (CM1, CM2, 6e) : un logiciel dans lequel l'enfant doit compléter un tableau d'opérateurs par une fonction d'addition.

Tous ces logiciels dits instructifs sont accompagnés de cassettes d'encadrement, qui visent à animer *« l'entraînement à la manipulation d'ordres numériques ; la formulation d'hypothèses à partir d'indications structurées et l'élaboration de stratégies »*. Dans la pratique il s'agit toujours du même exercice accommodé à des sauces différentes. Soit trouver un chiffre, choisi par l'ordinateur, par tâtonnement et utilisation des symboles et .Selon les niveaux, les nombres auront 2, 3, 4 chiffres, des virgules... A moins d'aller chercher dans des sphères du sixième degré, l'intérêt frise le zéro. Point commun de tous ces logiciels qui tournent sur *ZX 81 et/ou Spectrum* : une absence d'originalité doublée d'une présentation peu séduisante. Pour le prix, on ne saurait demander l'impossible. (Cassette Disco pour *ZX 81/Spectrum*).

**Calcul numérique.** La première fois qu'un élève de 6e ou 5e voit apparaître une expression algébrique un peu compliquée dans une interrogation écrite, il pâlit devant cette forêt de parenthèses, de signes en tous sens, d'opérations en ligne... Pas de panique, il suffit d'apprendre à démêler l'écheveau et à repérer les priorités de calcul pour que l'opération devienne un automatisme. C'est ce que propose de faire *Calcul numérique* avec ses cinq niveaux de difficulté et ses neuf menus : calcul avec ou sans parenthèses, suppression de parenthèses, données positives, relatives, entières, décimales, sommes algébriques... Un logiciel particulièrement complet qui prend le temps d'expliquer à l'enfant le pourquoi et le comment de l'arithmétique et qui n'oublie pas le jeu avec un système de score et de bonus. Efficace. (Cassette Vifi-Nathan pour *TO7 et MO5*).

**Le Minautore.** Un Thésée de 8 ans, à l'instar du héros, va tenter de délivrer l'humanité du terrible Minautore, réfugié au fond de son labyrinthe. Pour se déplacer, point de joystick mais un calcul mental qui conduit à chercher dans une opération les opérateurs manquants ou l'origine d'une fonction numérique. A chaque bonne réponse Thésée avance dans la direction choisie. Attention en cas d'erreurs successives on se retrouve facilement bloqué et il faudra effectuer le chemin du retour sans fautes. Le Minautore meurt d'un bon coup de suite logique. Un jeu éducatif assez difficile qui, malgré une bonne idée, n'à pas su l'exploiter au maximum ; les gribouillages tenant lieu de graphismes sont à pleurer de pauvreté. (Cassette Hatier pour *MO5, TO7, Oric, Atari 800 et MSX.)*

**Pythagore.** Pour faire rentrer les tables de multiplication dans la tête des élèves de cours élémentaire les maîtres choisissent souvent le forcing. Cliché final : des petits qui après quelques séances les récitent comme des litanies mais n'en maîtrisent pas toujours l'usage. *Pythagore* vient les assister avec un jeu de reconstruction des tables : un tableau à double entrée à compléter par les opérandes. Un logiciel sérieux avec des tableaux de plus en plus élaborés (9, 16, et 25 éléments) qui permet une rééelle progression. (Cassette Hatier pour *TO7/MO5 et Atari 800.*)

**Fractions.** Au menu six modules d'apprentissage pour aider l'enfant à comprendre et à manipuler les fractions dans des opérations aussi complexes que les additions, les soustractions, les multiplications et les divisions. L'originalité du programme vient d'un pré-test qui évalue son niveau avant de l'orienter vers la leçon la plus appropriée à ses besoins. De même avant chaque module, l'ordinateur lui explique ce qu'il sera en mesure de faire après l'exercice. Plus gratifiant que d'apprendre à l'aveuglette. (Disquette Computerre pour *Apple II.*)

**Décimales.** Pendant du logiciel précédent puisqu'il présente le concept des décimales comme étant une autre forme de fraction, *Décimales* constitue un solide cours d'appoint pour les enfants qui ont des difficultés. Outre les quatre opérations de base avec lesquelles il apprend à placer la virgule, il s'initie à la notion de chiffre significatif par le biais des arrondissements et au calcul des pourcentages. Si les règles sont clairement énoncées, un problème se pose pour les calculs eux-mêmes. Les divisions par exemple, sont posées à l'envers comme dans les méthodes nord américaines. (Disquette Computerre pour *Apple II.*)

## Math en vrac

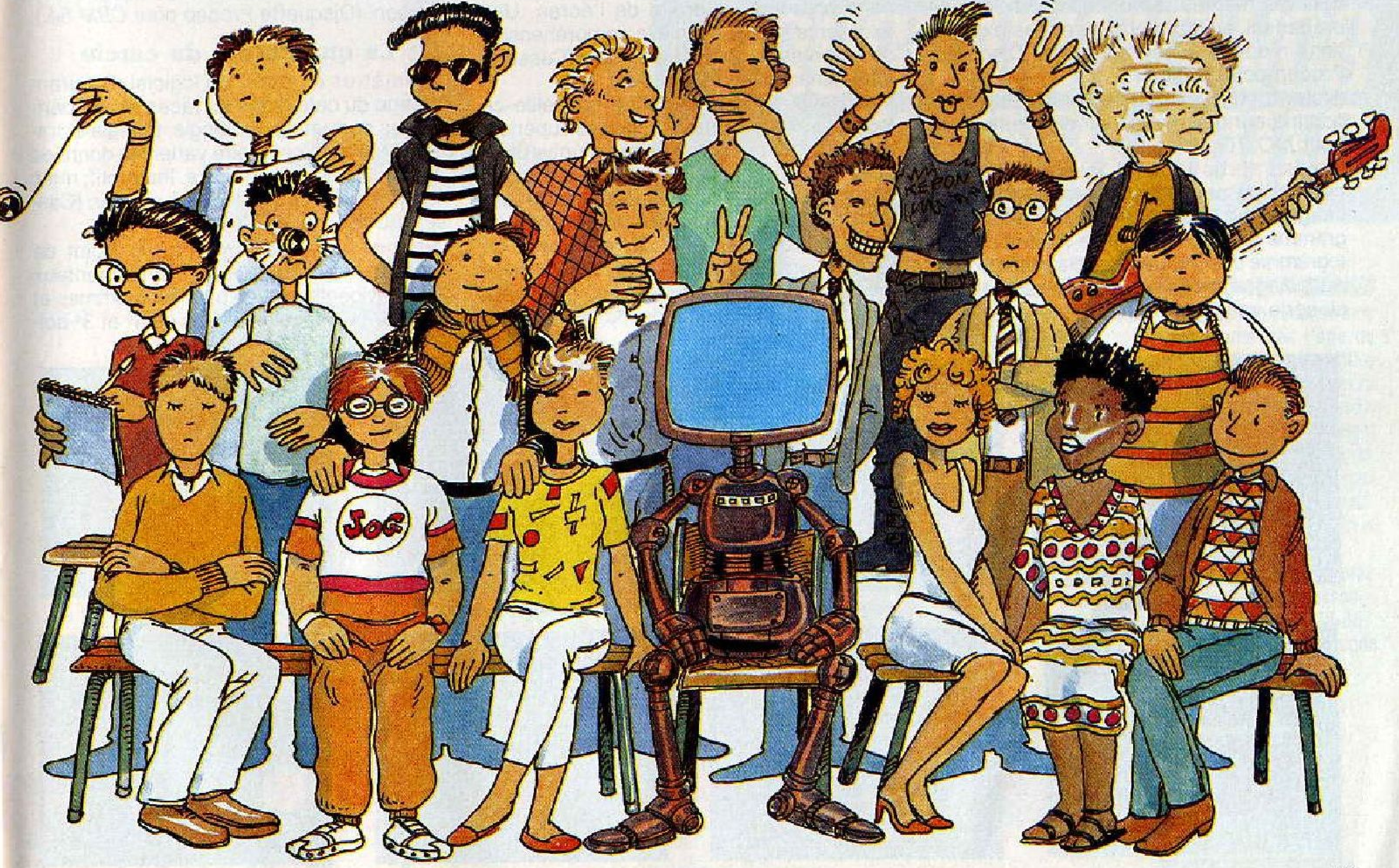
**Suites de nombres.** Si par hasard vous avez déjà calculé votre QI (quotien intellectuel) ou passé les trois jours à l'armée, vous voyez très bien de quoi il peut s'agir : une liste de nombres associés entre eux par une ou plusieurs lois qu'il faut complèter. Après une présentation théorique du principe, *Suites de nombres* propose six séries d'exercices de difficulté croissante renfermant chacune vingt-cinq problèmes (compter 30 minutes par série). Vous aurez droit en dernier lieu à un *quiz* très pro, semblable en tout point à ceux utilisés dans les tests d'aptitude. La réussite est histoire de rôdage. Les questions sont difficiles et l'on prend rapidement mal à la tête, mais le résultat en vaut la chandelle. A partir de 12 ans, en thérorie, pour tous en pratique. (Disquette Computerre pour *Apple II.*)

**Didactimath 5e.** Après cette pléthore de jeux éducatifs très sectoriels, voilà de quoi réjouir les parents et les enfants qui attendent un programme d'assistance générale puisque *Didactimath* chapeaute la presque totalité du programme d'algèbre de 5e, soit : les sommes, les différences, les produits et l'écriture simplifiée de nombres relatifs, la simplification des parenthèses, l'organisations des calculs, la distributivité, la factorisation, les diviseurs et multiples. Chaque programme inscrit au menu se subdivise lui-même en sous programmes plus appronfondis. Dans « diviseurs et multiples » on retrouvera par exemple une introduction aux nombres premiers, à la décomposition primaire, au PGCD et au PPCM ainsi qu'un rappel sur les puissances.

De l'enseignement à la carte. Les explications des règles restent sommaires (l'enfant devra s'aider de son cours), mais les exemples suivis d'exercices (entre 3 et 10) viennent en partie combler cette lacune. Un bon logiciel de révision. (Cassette Belin-Edil pour *TO7/MO5.*)

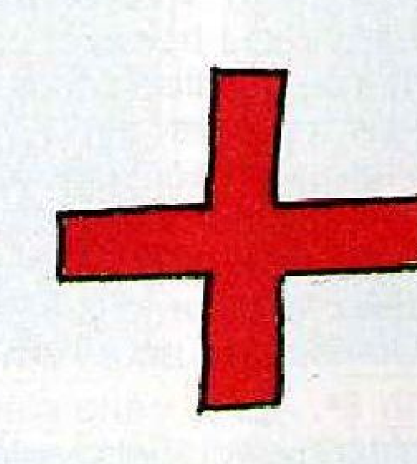
**Arithmétique 2.** Toujours plus fort dans le multi-usage. *Arithmétique 2* s'adresse aux élèves du cours moyen, de 6e et de 5e, il sait tout et fait tout... de manière un peu superficielle c'est inévitable. Lecture de l'heure, multiplications de fractions, nombres décimaux, facteurs premiers, conversion de pourcentages en décimaux, changements de base en système binaire... on en a pour son argent. Ce ne saurait être si beau car ce logiciel possède un défaut majeur puisqu'il n'apprend rien à l'enfant qui se contente de fournir les données à traiter puis de regarder avec émerveillement son *CBM 64* afficher au bout de quelques longues minutes que $5432178 = 2 \times 3 \times 193 \times 4691$. De raisonnements nenni, de démarches analytiques point davantage bref de tout ce qui est vraiment pédagogique, pas la moindre trace. Du bon matériel pour ceux qui rêvent d'une machine qui exécuterait leurs devoirs en un clin d'œil. (Disquette Procep pour *CBM 64.*)

**Algèbre 2.** C'est là, au milieu des représentations graphiques d'équations et de vecteurs, que l'outil ordinateur prend sa pleine mesure. Quoi de plus pédagogique que de visualiser une fonction par sa parabole ▶



# Vous avez tous la bosse des maths : c'est mathématique







(sans passer par le stade laborieux du papier millimétré) ; de le faire varier à son gré selon les intervalles sélectionnés, pour comprendre le rôle des coordonnées et passer de notions abstraites à du concret. Au menu de ce logiciel destiné aux élèves du secondaire, quinze programmes utilitaires d'algèbre qui reprennent les pôles d'enseignement suivants : cordonnées, équations linéaires, intersections, paraboles, courbes usuelles (droite, cercle, ellipse, hyperbole, sinus), graphes, système d'équation, racine polynôme, limite de série, résultante, opérations vectorielles, suites logiques, coordonnées polaires. On fera cependant les mêmes reproches qu'au logiciel précédent, trop d'ambition et des explications réduites à leur minimum. (Disquette Procep pour *CBM 64*.)

(Notons, chez Langage et Informatique, un bon traceur de courbes sur disquette Tissé pour *MO/TO 7*.)

**Lire les statistiques.** L'intérêt de ce logiciel est de permettre l'association d'une image à des mots aussi sybillins que diagramme en bâton, polygone d'effectifs, histogramme des fréquences, diagramme figuratif, diagramme à secteur, stéréogramme ou série variable, à partir d'exercices simples d'allumettes ou de robinets. Une fois ces bases assimilées, il introduit, à partir du dépouillement de fiches anthropologiques, les notions d'échantillon, de tri de population à deux facteurs et de classes de modalité ; préliminaires indispensables pour l'analyse d'une population.

Un peu fastidieux à la longue mais très évocateur. Pour enrober le tout d'une couche de ludisme, le logiciel se conclut sur un jeu de balle assez simplet qui requiert la connaissance du principe des classes et des réflexes. En deux mots, vous devez essayer de figer en vol un ballon rouge sur la case correspondant aux valeurs d'une fiche présentée à droite de l'écran. Une excellente introduction à la compréhension des représentations graphiques. (Cassette Vifi-Nathan pour *TO 7/MO 5*.)

**Math sup stat.** Si la notice conseille ce logiciel aux étudiants des classes supérieures ou des premières années d'université, pour notre part nous n'y voyons en réalité qu'un programme d'assistance aux classes de fin de second cycle, qui privilégie l'aspect démonstration au détriment de l'éducation. Les rôles sont entièrement inversés : le *CBM 64* joue au chien savant plutôt qu'au professeur de mathématiques et de statistiques essayant de faire comprendre les raisonnements. Les domaines présentés sont la géométrie analytique, le calcul de triangle, le calcul intégral, le calcul matriciel, la détermination de PI, le calcul vectoriel, les systèmes d'équation, les graphes, les histogrammes, les analyses statistiques (moyenne, médian, écart-type) et la recherche du AS.

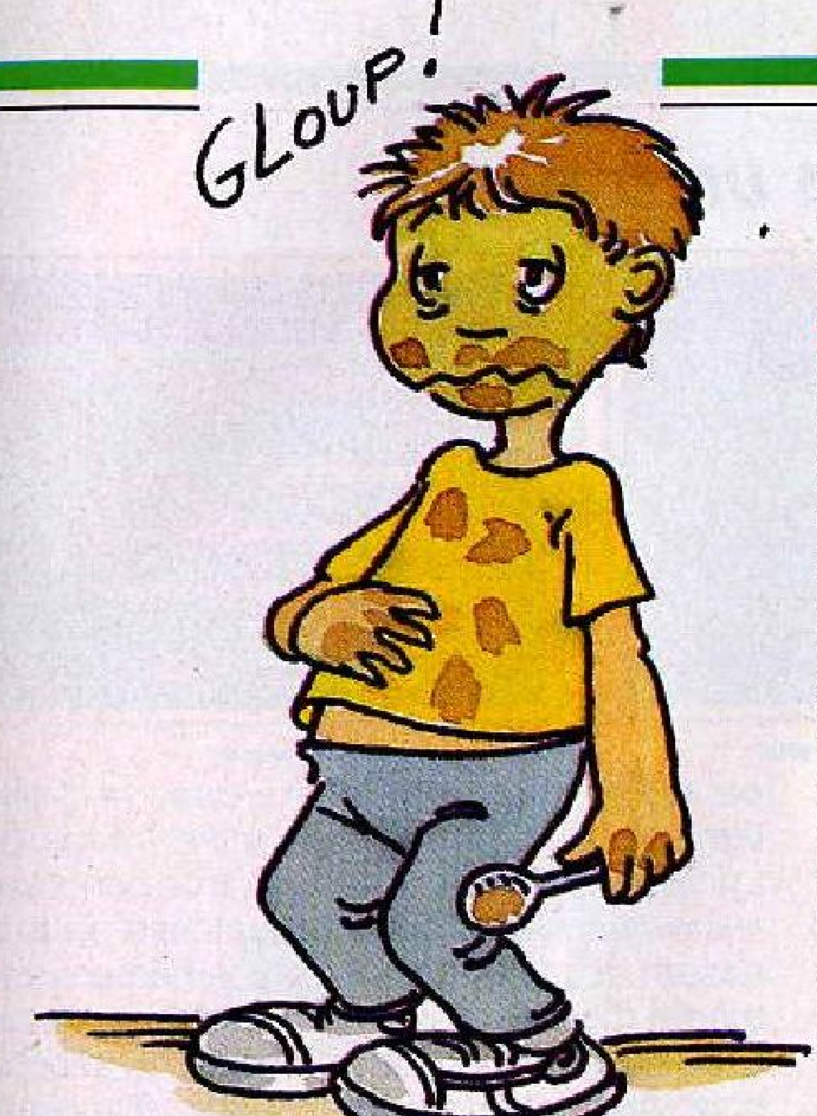
Trois exercices, dont les fameux lancers de dés et de pièces de monnaie, introduisent les notions de répartition aléatoire. Un logiciel qui n'a pas su se donner les moyens d'être réellement éducatif. On pourra l'utiliser pour les révisions et les devoirs à la maison. (Disquette Procep pour *CBM 64*.)

## La quadrature du cercle

**Périmètres et aires.** Un logiciel d'apprentissage du calcul des surfaces et des périmètres des cercle, rectangle, triangle et trapèze. L'enfant peut faire varier les données tant en valeur qu'en nature. Instructif, mais une présentation qui laisse à désirer. (Cassette Direco pour *ZX 81*.)

**Démonstration de géométrie.** Point de départ : sept théorèmes fondamentaux (voire évidents) sur les parallélogrammes et les triangles que les élèves de 4$^e$ et 3$^e$ doivent mettre en application pour retrouver une figure cible affichée à l'écran. Le but est de présenter de manière un peu moins rébarbative et plus analytique des problèmes classiques du style « *soient AD, BE, CF, trois segments de supports parallèles et de même longueur. Sachant que les points A, B et C sont alignés, montrez que D, E et F sont aussi alignés* ». Un bon point pour l'interactivité, mais des réserves sur la clarté et l'intérêt à long terme. (Cassette Vifi-Nathan pour *TO 7/MO 5*.)

**Balistique.** Qui n'a pas admiré sur son manuel de physique la célèbre photo du MIT (Massachussets institute of technology) qui décompose la trajectoire d'une balle de golf et de tennis. *Balistique* a choisi la même approche et étudie les trajectoires pour dégager les grandes lois de la théorie des projectiles. Avec quatre facteurs paramétrables : masse, gravité, position initiale, vitesse initiale (sous la forme de vecteur et d'angles ou de composantes), on peut simuler en pointillé la trajectoire d'un ballon de foot sur Mars, un lancer de boule de bowling à 200 km/h... Un logiciel unique en son genre à conseiller à tous les professeurs de physique pour illustrer leurs dires. (Disquette Magnard Informatique pour *Apple II*.)




## Temps et espace

**La course à la boussole.** Une grille de 18 × 18 carrés, une petite voiture illisible et un objectif de déplacement assigné par un ordinateur qui semble avoir une prédilection pour le nord-est. Le but de la manœuvre est de faire comprendre à l'enfant-pilote les coordonnées et les directions données par une boussole. Il est douteux qu'après deux heures passées sur ce logiciel éminemment monotone un enfant perdu dans la forêt avec une boussole pour seule compagne sache retrouver le chemin de sa maison. La tactique « petit poucet » est encore ce que l'on fait de mieux. (Cassette Amsoft pour *Amstrad*.)

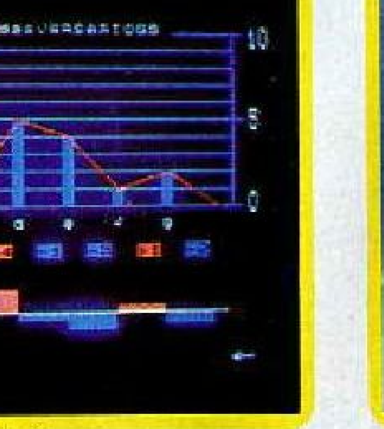
**L'horloger** Après les évolutions dans l'espace, place au temps. L'*Horloger 1* et *2* sont conçus pour apprendre à l'enfant à lire l'heure et à régler sa montre. Précisons de suite que l'unité retenue n'est pas la minute mais les cinq minutes et que le bambin n'aura pas l'occasion de faire la différence entre 1 heure et 13 heures. Rien que de très normal pour un programme d'émergence anglaise où l'on a l'habitude de s'exprimer en *AM* et *PM*. Mis à part ces quelques détails, il s'agit d'un bon logiciel d'apprentissage. Le système de correction n'est pas idiot puisque l'ordinateur affiche les erreurs commises par l'enfant pour qu'il comprenne bien sa faute. (Cassette Amsoft pour *Amstrad*.)

**Le géographe.** Si ce géographe connaît une foule de choses : des fleuves aux villes en passant par les montagnes, les lacs et les canaux, des provinces, les régions agricoles, les îles, les côtes et l'archéologie française, sans oublier les capitales, les continents, les pays, les drapeaux, les mers

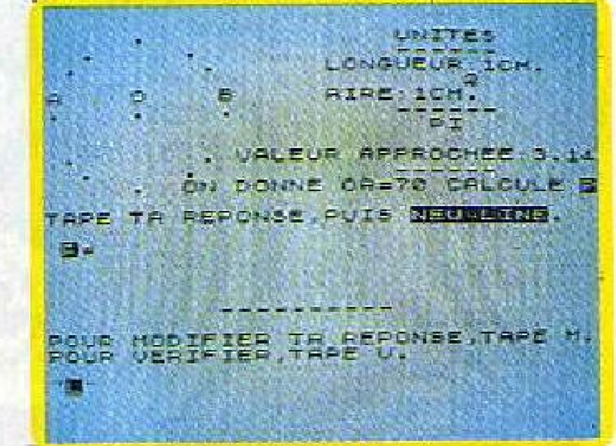
*Algèbre 2*



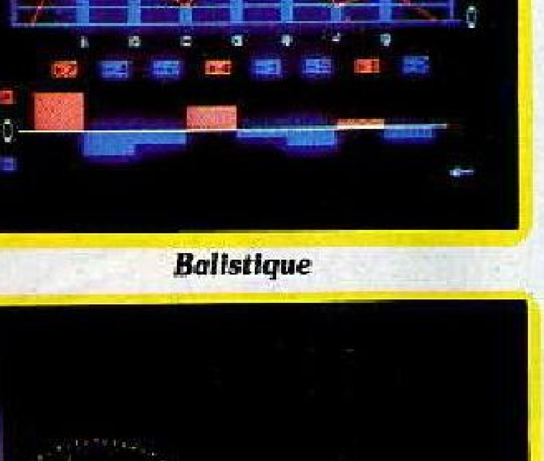
*Lire les statistiques*



*Math sup stat*

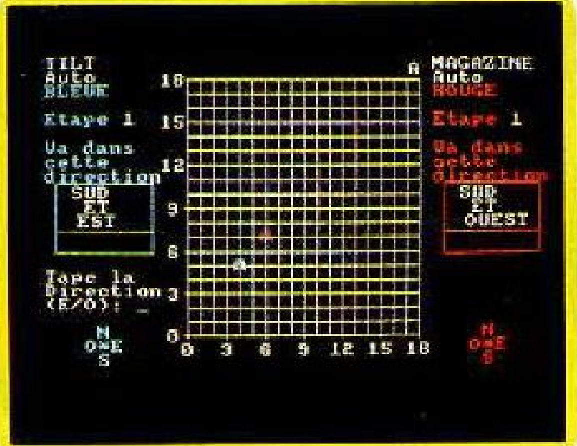


*Périmètres et aires*



*Démonstration de géométrie*

*Balistique*



*La course à la boussole*



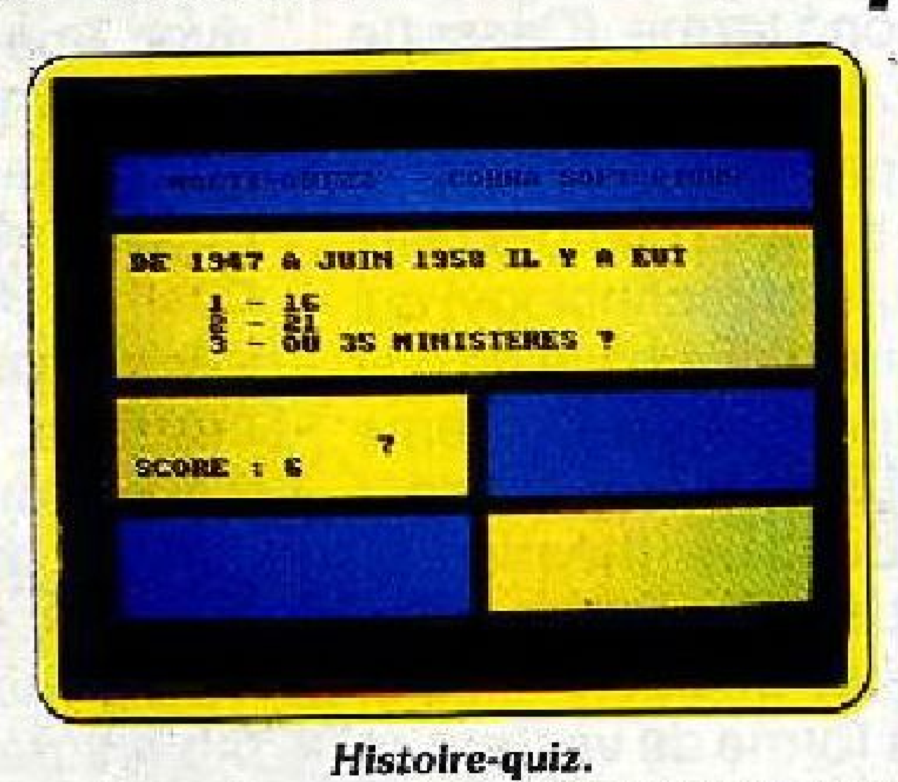
*L'horloger*

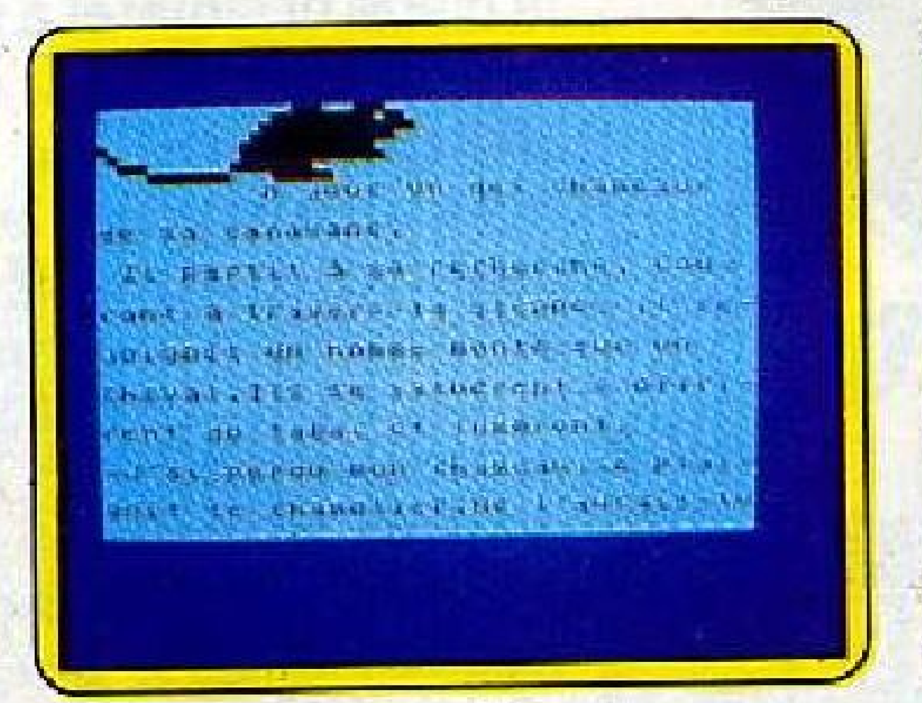




## Malheureusement Rome ne s'est pas faite en un jour


Tour d'Europe


Histoire-quiz.

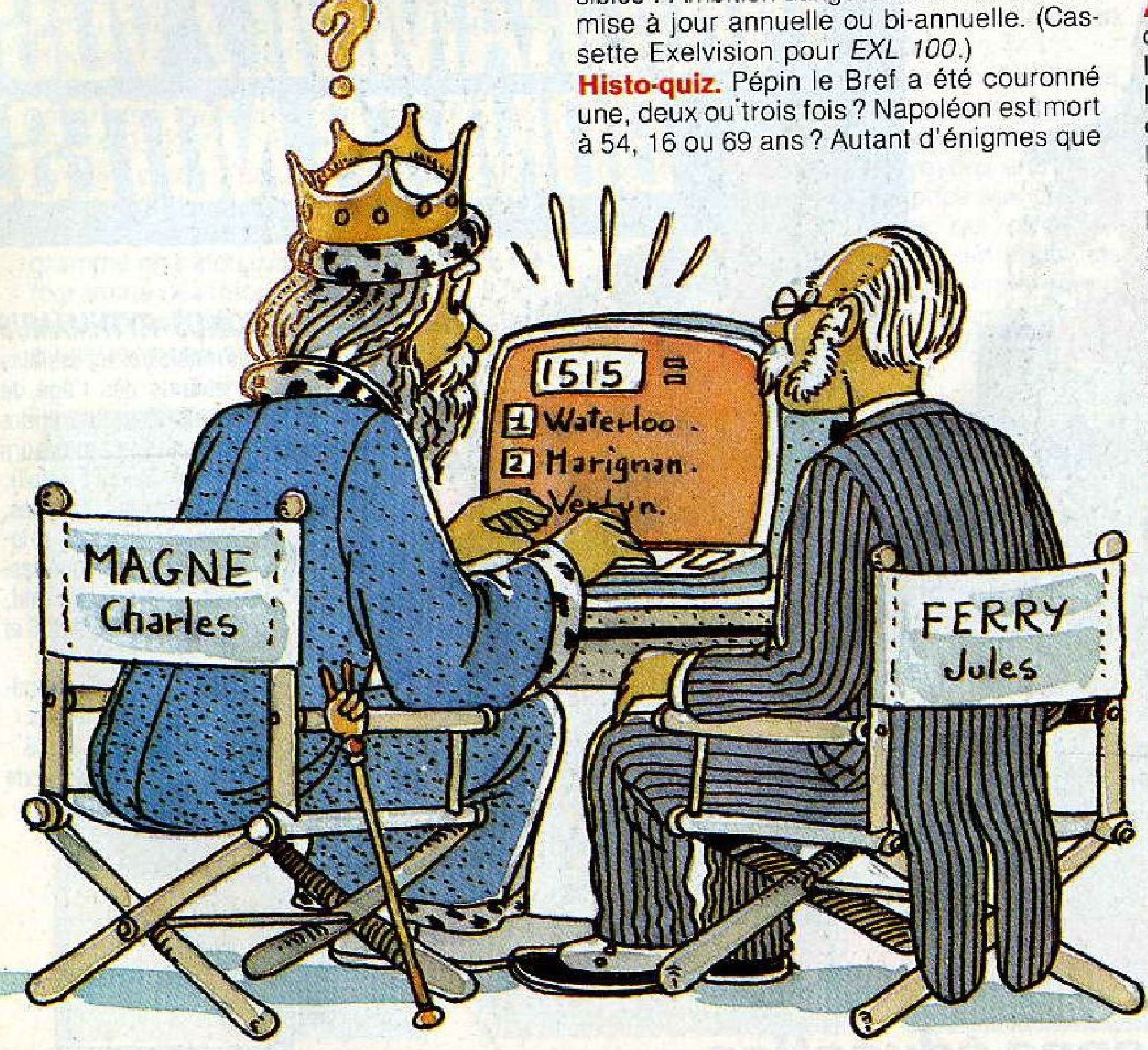

Apprendre à lire vite


Français

et les océans du monde, il n'est vraiment calé sur rien. Sorti du Mont Blanc et du Puy-de-Dôme, il sèche. En fait, ce n'est plus l'ordinateur qui enseigne, mais l'élève, par un réseau de questions qui débouchent sur la construction d'une mini-banque de données en forme d'arbre. L'intérêt est de donner l'occasion à l'enfant d'aller chercher des renseignements dans les dictionnaires et les atlas. L'inconvénient est qu'il faille faire preuve de patience et de ténacité pour obtenir une arborescence intéressante. Fort heureusement, la banque est sauvegardable sur cassette. Notons qu'Amsoft revendique également la paternité d'un logiciel en tous points pareil au *Géographe*, si ce n'est qu'il traite du monde animal, végétal et minéral. Son nom : « Animal, végétal, minéral ». (Cassette Amsoft pour *Amstrad*.)

**Tour d'Europe.** Rien n'est plus capricieux qu'un PAF (Petit Animal Familier...: et laid) car il désire que vous l'emmeniez dans une trentaine de pays d'Europe ou que vous reconnaissiez celui où il a élu domicile et ce sans commettre de fautes d'orthographe. En cas de bonne réponse, il affichera une fiche signalétique du pays en question comportant le nom de la capitale, la superficie, la population, la monnaie utilisée, le produit intérieur brut, le taux d'inflation, la croissance économique, le coût des importations et le revenu des exportations en milliards de dollars. C'est ainsi que vous découvrirez que San Marino est la capitale de San Marin, un petit pays de 62 km². Le fond de carte affiché, s'il ne brille pas par une fidélité à toute épreuve (la pauvre R.D.A. apparaît longiligne), est du moins reconnaissable. Des connaissances très encyclopédiques axées sur la vie économique du pays. Les enfants y seront-ils sensibles ? Ambition dangereuse à moins d'une mise à jour annuelle ou bi-annuelle. (Cassette Exelvision pour *EXL 100*.)

**Histo-quiz.** Pépin le Bref a été couronné une, deux ou trois fois ? Napoléon est mort à 54, 16 ou 69 ans ? Autant d'énigmes que ce logiciel vous proposera dans la droite ligne du célèbre *Jeu des mille francs* de Lucien Jeunesse. Un intérêt très ponctuel. *Histo-quiz* se rattrape de justesse en proposant des fichiers à faire soi-même sur le même modèle. Essayez d'épater vos amis avec des questionnaires-cinéma ou géographie spécialement méchants. (Cassette Cobra Soft pour *Amstrad*.)




### Le livre et la plume

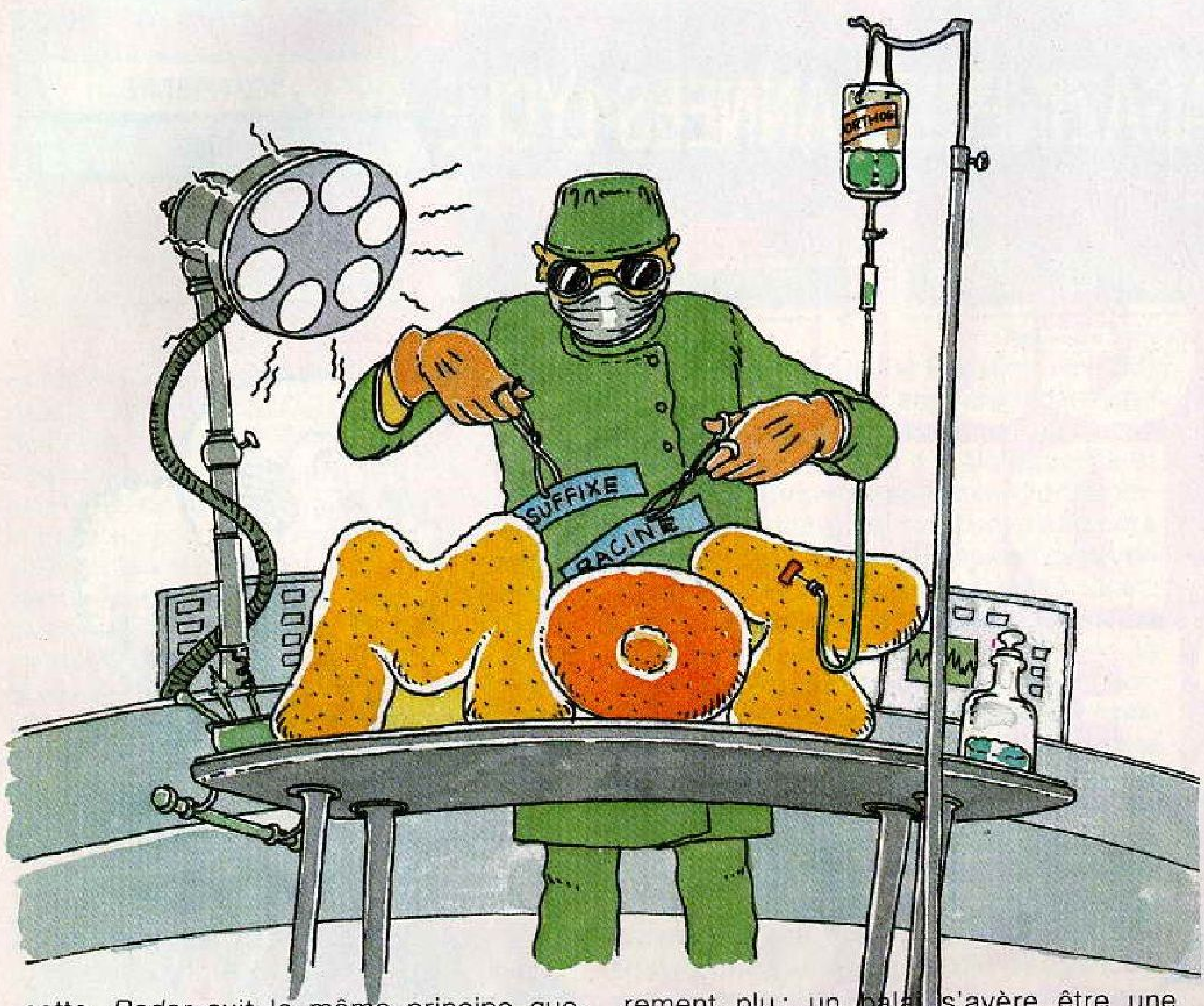
**Prélecture.** Objectif niveau maternelle. L'enfant de moyenne section apprend à se latéraliser et à contrôler l'espace horizontal et vertical par le biais de quatre jeux de direction. Pour les plus vieux (grande section et CP), *Prélecture 5* propose deux exercices d'entraînement à la reconnaissance des symboles et à la discrimination rapide entre chiffres et lettres. Des programmes bien adaptés à leur fonction. (Cassette Direco pour *ZX 81*.)

**Apprendre à lire vite et mieux.** L'idée de départ est bonne : une petite souris grignote le texte que lit l'enfant de 9-10 ans et sur lequel porte ultérieurement un contrôle de compréhension. Malheureusement, sur l'écran, la souris est devenue un animal préhistorique et, en dehors des quatre textes proposés sur la cassette, elle n'a plus rien à se mettre sous la dent. La création d'historiettes n'est pas prévue au programme. Les vitesses de passage, bien que modulables, restent assez rapides, le texte est long (sept écrans) et les questions sont précises.. Pas facile, pas redéfinissable et pas cher. (Cassette Direco pour *Spectrum* et *ZX 81*.)

**Français.** Sous-titré : *Aide à la lecture.* Sous ce chapeau on retrouve deux cassettes vendues séparément, renfermant chacune deux exercices. Le premier, *Alerte*, fait figure d'entraînement à la lecture sélective (verticale, rapide et ligne à ligne). Un mot cible ou une esquisse apparaît sur l'écran pour laisser place immédiatement à une liste de mots au sein de laquelle l'enfant (de 6 à 10 ans) doit l'identifier. Un peu fastidieux et froid, mais certainement formateur, d'autant que l'enseignant qui a accès à l'éditeur peut modifier les fichiers. *Memot*, ultra-classique, joue sur la reconstitution de texte à partir d'un exercice à trou. La notice, particulièrement bien faite, suggère une liste d'exercices complémentaires à réaliser en classe.

La difficulté vient avec la deuxième cas- ▶

## Les paroles s'envolent, les écrits restent

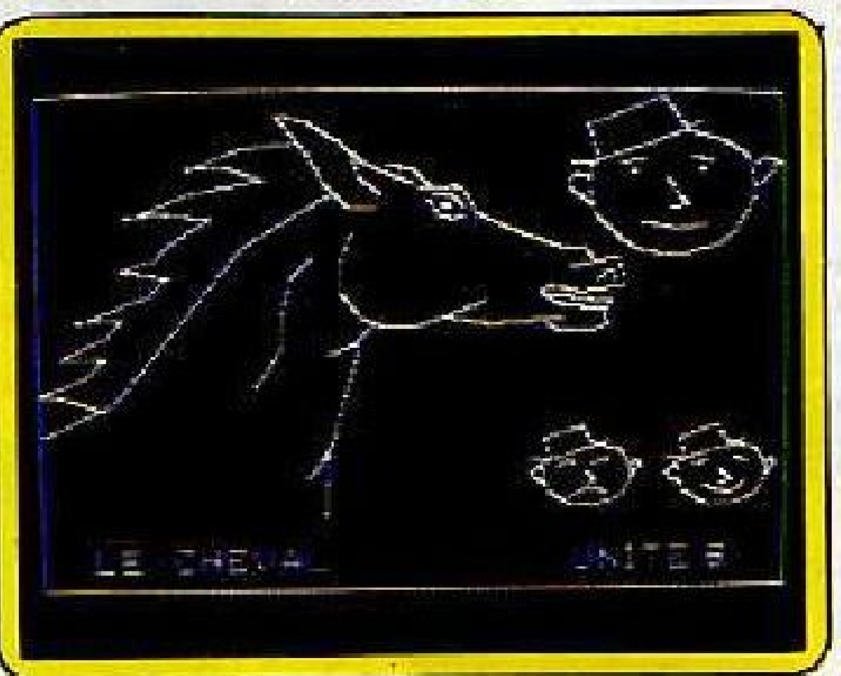



sette. *Radar* suit le même principe que *Alerte*, un tableau sert de support à la reconnaissance et à la distribution des signes. Une kyrielle de possibilités, du type tableau qui s'efface, ou affichage de demi-mots comme dans un interlude. *Pêle-mêle* vise, à travers un puzzle verbal, à améliorer la compréhension de l'écrit. Des logiciels non dénués d'intérêt mais qui pêchent par un manque d'illustrations graphiques et sonores. Très scolaires. (Cassette Vifi-Nathan pour *TO 7/MO 5*.)
Dans la veine jeu de lettres pour enfants du CP, CE 1, CE 2, citons un bon programme pour *ZX 81* chez Direco, baptisé *Améliorer sa lecture*.
**Savoir écrire.** En deux mots : ce serait le célèbre *Album du Père Castor* muté en logiciel. Des petits dessins, reconnaissables précisons-le (ce n'est pas toujours le cas), s'affichent à l'écran, légendés de leur appellation. Une fois mémorisés l'enfant doit retrouver les noms d'objets. A noter quelques surprises liées à l'origine canadienne du logiciel qui nous ont particulièrement plu : un balai s'avère être une vadrouille, une poêle une casserole et une casserole une marmite. Espérons que nos chères petites têtes blondes ne perdront pas le fil. Une bonne, mais très sobre, introduction à l'écriture. (Disquette Computerre pour *Apple*.)
**Ardoise magique.** Flash-back. Souvenez-vous de la maîtresse qui fait crisser la craie sur le tableau noir en inscrivant de magnifiques ronds et déliés qu'il fallait recopier avec application sur son cahier. Aujourd'hui, la maîtresse se nomme *Ardoise magique*, elle connaît dix séries de mots plus tous ceux que vous voudrez bien lui suggérer et sa vitesse d'écriture est modulable. Un regret : voilà un logiciel qui aurait trouvé sa pleine valeur combiné à un stylo optique. Ce n'est pas prévu sur *Amstrad*. (Cassette pour *Amstrad*.)
**Alphaville.** L'enfant (de 4 à 8 ans) y apprend à reconnaître les lettres, à associer les majuscules aux minuscules, à mémoriser l'ordre alphabétique et, pour finir, à construire des mots simples. Le vecteur de tant de science est Pitou, un pingouin qui exerce la noble tâche de manutentionnaire dans un entrepôt de lettres. Une démarche logique originale, des scènes animées et colorées et un but : faire apprendre sans s'en rendre compte, largement atteint. Ultra-pédagogique. (Cassette Fisher-Price-Ediciel pour *TO 7/MO 5* et *CBM 64*.)
**Lettres magiques.** Même objectif mais une mise en œuvre nettement plus rudimentaire. Les lettres défilent sur l'écran et l'enfant doit marquer la correspondance entre majuscules et minuscules. Monotone, mais gageons que le petit poisson vert qui mange en souriant les bonnes réponses constitue un ressort de motivation suffisant pour les enfants. (Cassette Amsoft pour *Amstrad*.)

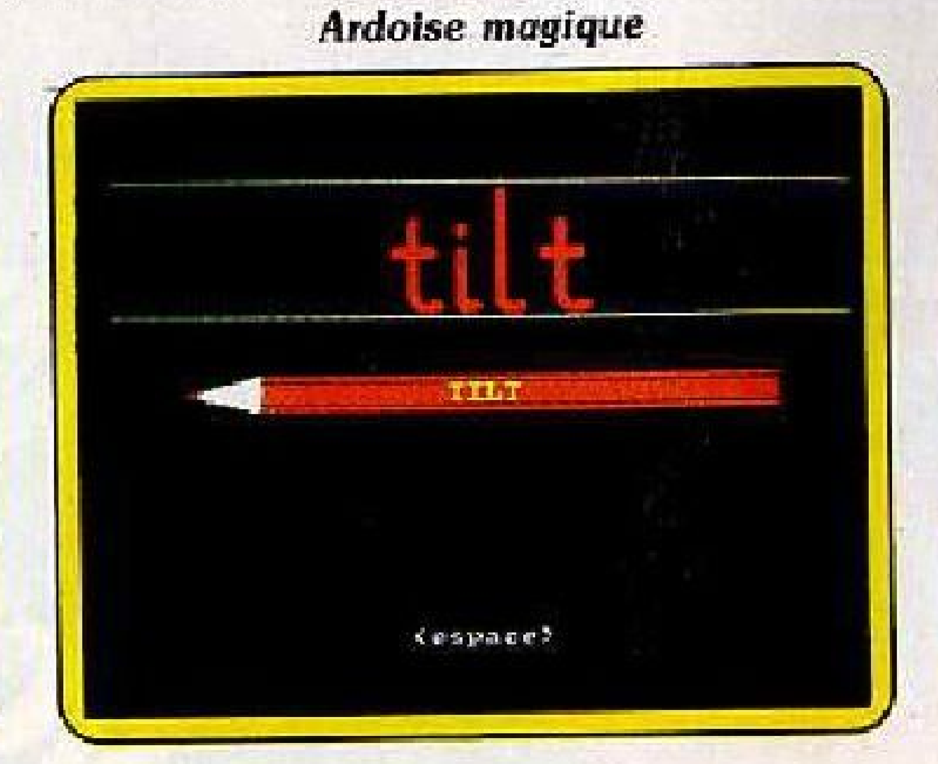
### Autopsie du français

**Racines.** Avec ce logiciel on assiste à un effeuillage du mot, qui se dévêt de son suffixe, son préfixe et ses signes grammaticaux pour se retrouver tout nu. Son costume d'Adam c'est la racine, véritable support de signification commun à plusieurs langues. Le but du strip-tease est de faciliter la lecture et le travail des enfants de 10 à 14 ans par une compréhension automatique des mots. Un logiciel truffé d'exercices et d'exemples intégrés à un contexte informatif qui ne néglige pas l'aspect de la correction et rendu extrêmement vivant par la présence d'un bonhomme mascotte délivrant des certificats de bon travail !
Plus que d'apprendre, l'enfant a l'heureuse impression de comprendre. Grosse innovation, l'enseignant ou le parent a enfin accès à l'éditeur du contenu et, de ce fait, la possibilité de créer de nouveaux fichiers, de modifier, de transférer et d'imprimer les cinq déjà existants, voire d'initialiser une disquette auxiliaire et de transformer les paramètres spéciaux (renforcement sonore, système d'évaluation...) Tout est bon chez lui, il n'y a rien à jeter, même pas la notice qui se distingue par sa clarté. Notons que Magnard diffuse également une version médicale de *Racines* particulièrement recommandée aux élèves des facultés de pharmacie et de médecine. (Disquette Magnard Informatique pour *Apple II*.)
**Homophones.** Les sons les plus simples sont toujours les plus traîtres. A cumule trois orthographes, ne parlons pas de C qui ▶

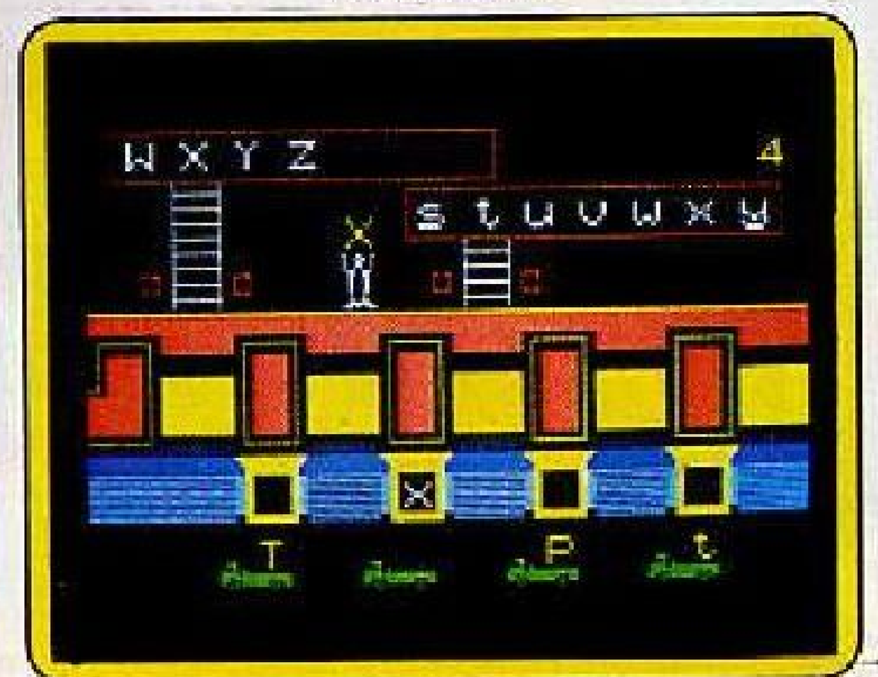

*Savoir écrire*



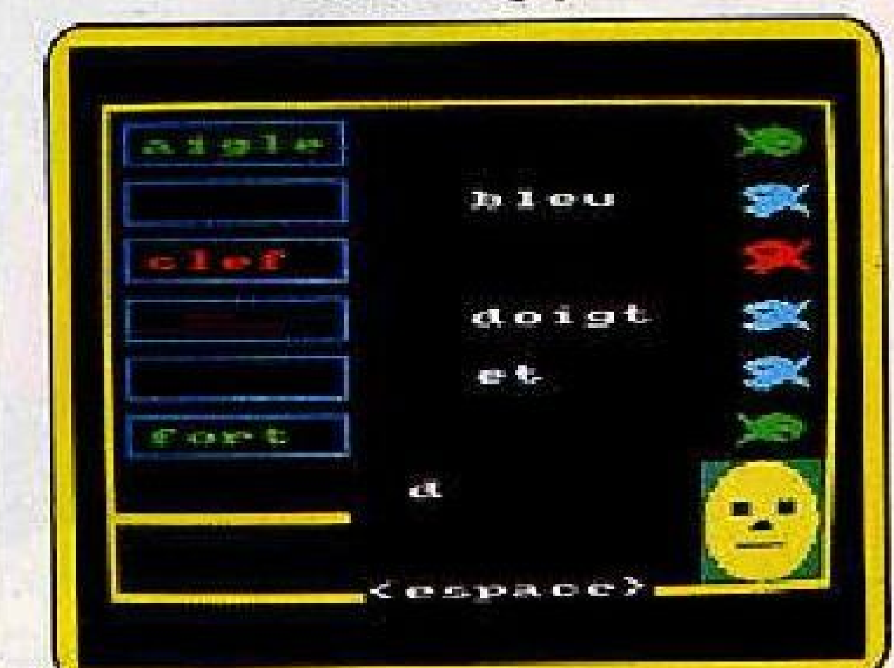

*Ardoise magique*

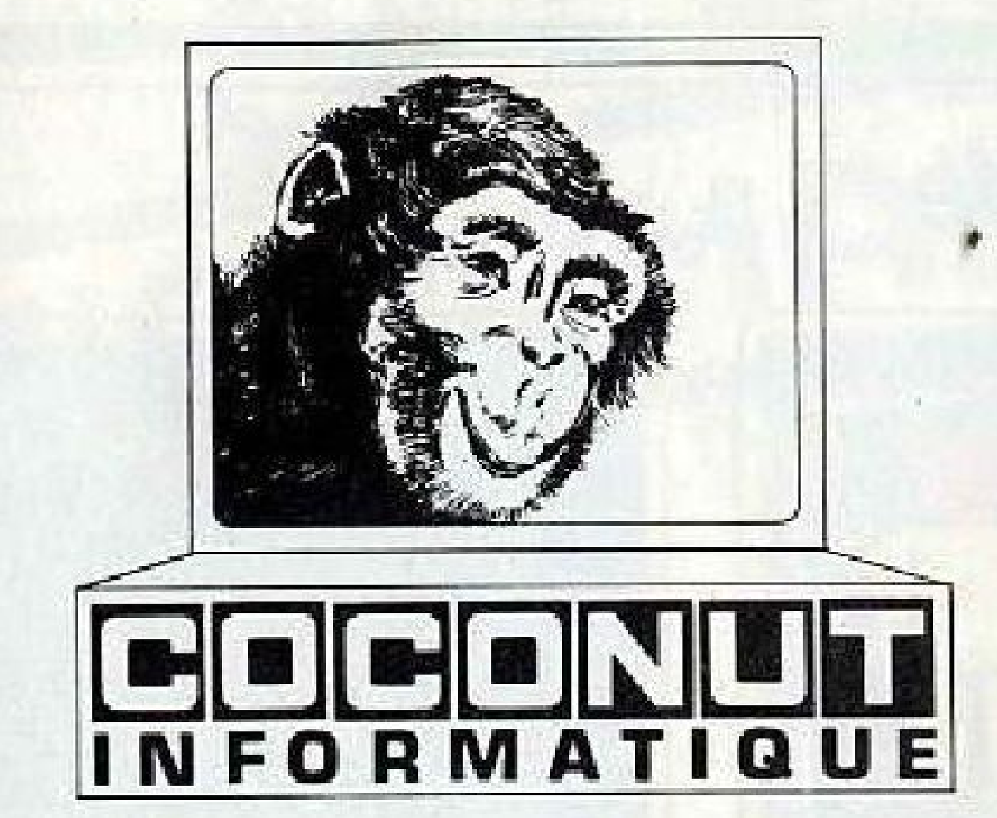



*Alphaville*




*Lettres magiques*






# COCONUT PROGRAMME

*Le Spécialiste Logiciel de Paris*

13, BOULEVARD VOLTAIRE - 75011 PARIS
MÉTRO RÉPUBLIQUE

☎ (1) 355.63.00

DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

## COMMODORE 64

| | | |
|---|---|---|
| BEACH HEAD II | 140 | C |
| BEACH HEAD II | 190 | D |
| SUMMER GAMES II | 190 | C |
| SUMMER GAMES II | 250 | D |
| WAY OF EXPLODING FIST | 140 | C |
| MANDRAGORE | 270 | C |
| ELITE | 190 | C |
| ELITE | 250 | D |
| ULTIMA III | 350 | D |
| CAULDRON | 130 | C |
| ROCKY HORROR SHOW | 150 | C |
| PAC MAN | 130 | C |
| GLIDER PILOT | 150 | C |
| A VIEW TO A KILL | 160 | C |
| DROPZONE | 190 | D |
| FRANKIES GOES TO HOLLYWOOD | 160 | C |
| JUMP JET | 140 | C |
| BROAD STREET | 140 | C |
| INFERNAL RUNNER | 180 | C |
| DAMBUSTERS (FRA) | 190 | D |
| DAMBUSTERS (FRA) | 150 | C |
| TIR NA NOG | 140 | C |
| SHADOWFIRE | 140 | C |
| SOFTAID | 50 | C |
| SPITFIRE 40 (FRA) | 170 | C |
| ENTOMBED | 160 | C |
| SORCERY | 130 | C |
| LODE RUNNER | 140 | C |
| F15 STRIKE EAGLE (FRA) | 150 | C |
| IMPOSSIBLE MISSION | 140 | C |
| COMBAT LYNX (FRA) | 150 | C |
| SPY VERSUS SPY | 140 | C |
| ON COURT TENNIS (FRA) | 140 | C |
| FLIGHT SIM II (FRA) | 570 | D |
| SOLO FLIGHT (FRA) | 210 | C/D |
| BATTLE FOR NORMANDY (FR) | 210 | C/D |
| COMBAT LEADER (FRA) | 210 | C/D |
| TOUR DE FRANCE (FRA) | 190 | C |

### UTILITAIRES C64

| | | |
|---|---|---|
| PAPER CLIP (TR DE TEXTE) | 990 | D |
| VIRGULE 64 (TR DE TEXTE) | 750 | D |
| VIRGULE 64 | 350 | C |
| VIRGULE SENIOR | 1250 | D |
| EASY SCRIPT (" ") | 1130 | D |
| DESIGNER PENCIL | 130 | C |
| SUPER BASE 64 | 1200 | D |
| POWER PLAN | 650 | D |
| DATABASE | 195 | C |
| DFM DATABASE | 240 | D |
| MERCURE (FICHIERS) | 350 | D |
| AGENDA | 520 | D |
| INVENTORY | 500 | D |
| STOCK 64 | 750 | D |
| PROFIMAT | 350 | D |
| L. BASIC (DEVELOPPEMENT) | 780 | D |
| XPER | 950 | D |
| MAX | 195 | C |
| MAX | 350 | D |
| FORTH 64 | 690 | D |
| COMPILATEUR C | 950 | D |
| PASCAL 64 | 350 | D |
| BASIC 64 (COMPILATEUR) | 350 | D |
| LOGO | 1120 | D |
| MUSIC STUDIO | 190 | C |
| SYNTHY 64 | 220 | C |
| SYNTHY 64 | 350 | D |
| MATH | 300 | D |
| MATH STAT | 550 | D |
| EASY FINANCE | 350 | D |

## AMSTRAD

| | | |
|---|---|---|
| ROCKY HORROR SHOW | 150 | |
| WAY OF EXPLODING FIST | 140 | |
| HARD HAT MACK | 140 | |
| JUMP JET | 140 | |
| BINKY | 100 | |
| MORDON'S QUEST | 110 | |
| SHORT'S FUSE | 79 | |
| DUN DARAGH | 160 | |
| SMUGGLER'S COVE | 99 | |
| SUBSUNK | 79 | |
| GATECRASHER | 140 | |
| KNIGHT LORE (FRA) | 140 | |
| ALIEN 8 (FRA) | 140 | |
| GHOSTBUSTERS (FRA) | 110 | |
| SUPERPIPELINE II | 120 | |
| RAID OVER MOSCOW | 120 | |
| POLE POSITION | 120 | |
| BEACH HEAD | 120 | |
| BACKGAMMON | 120 | |
| RED ARROWS | 120 | |
| NODES OF YESOD | 120 | |
| BACKPACKERS | 120 | |
| THE PYRAMID | 120 | |
| SNAIL PACE | 120 | |
| INTERPLANETARY TRADER | 120 | |
| SUPERSTAR CHALLENGE | 120 | |
| STREET HAWK | 120 | |
| EVERY ONE A WALLY | 120 | |
| DUMMYRUN | 120 | |
| SUPERTEST | 120 | |
| DEATHPIT | 110 | |
| WORLD CUP FOOTBALL | 89 | |
| FIGHTER PILOT (FRA) | 110 | |
| SUPERCHESS III | 135 | |
| COMBAT LYNX (FRA) | 110 | |
| RALLY II (FRA) | 175 | |
| MISSION DELTA (FRA) | 120 | |
| MYSTÈRE DE KIKEKANKOI (F) | 180 | |
| MACADAM BUMPER (FRA) | 180 | |
| MEURTRE A GRANDE VITESSE (F) | 180 | |
| ANDROID ONE | 90 | |
| THE RING OF DARKNESS | 190 | |
| HOBBIT (GB) | 210 | |
| STAR COMMANDO | 99 | |
| 3D STARSTRIKE | 120 | |
| HUNTER KILLER | 149 | D |
| HARRIER ATTACK | 149 | D |
| CODE NAME MAT | 149 | D |
| AMGOLF | 149 | D |
| MUTANT MONTY | 149 | D |
| TECHNICIAN TED | 99 | |
| TANK BUSTERS | 120 | |
| STRESS | 140 | |

### UTILITAIRES CPC

| | | |
|---|---|---|
| DESSIN ASSISTÉ PAR MICRO | 120 | |
| M.A BASE FICHIERS | 210 | |
| LANGAGE PASCAL (GB) | 210 | |
| DATAMAT | 450 | D |
| TEXTOMAT | 450 | D |
| BUDGET | 450 | D |
| SUPERCOPY | 140 | |
| EASYCALC | 200 | |
| GESTION DE FICHIERS | 180 | |
| MULTI GESTION | 180 | |
| GESTION D'ENTREPRISE | 245 | |
| GRAPHOLOGIE | 140 | |
| GRAPHICORE | 210 | |
| MUSIC COMPOSER | 140 | |
| MUSICORE | 180 | |
| THE QUILL | 270 | |

## M. S. X.

| | | |
|---|---|---|
| BOULDER DASH | 140 | C |
| LAZY JONES | 140 | C |
| BUCKROGERS | 170 | C |
| MANDRAGORE | 320 | C |
| HERCULE | 160 | C |
| GHOSTBUSTERS | 130 | C |
| KUNG FU | 240 | K |
| TENNIS | 240 | K |
| HOBBIT 64K | 210 | C |
| 737 FLIGHT SIMULATOR | 180 | C |
| MANIC MINER | 120 | C |
| JET SET WILLY | 120 | C |
| FLIGHT PATH 737 | 120 | C |
| DECATHLON | 130 | C |
| HERO | 130 | C |
| RIVER RAID | 130 | C |
| PITFALL II | 130 | C |
| SUPERCHESS | 140 | C |
| STAR AVENGER | 140 | C |
| SORCERY | 130 | C |
| DISC WARRIOR | 130 | C |
| BUGABOO THE FLEA | 140 | C |

### UTILITAIRES MSX

| | | |
|---|---|---|
| TEX (T DE TEXTE) | 370 | C |
| ODIN (ASS/DESASS) | 200 | C |
| DATA BASE | 190 | C |
| CALCUL | 350 | K |
| CUBE INFORMATIQUE (FRA) | 290 | C |
| BANCO GEST (FRA) | 220 | C |

## SPECTRUM

| | |
|---|---|
| ROLAND'S RAT RACE | 110 |
| HIGHWAY ENCOUNTER | 130 |
| ONE ON ONE | 140 |
| THAT'S THE SPIRIT | 130 |
| POLE POSITION | 120 |
| METABOLIS | 120 |
| BUCKROGERS | 120 |
| HYPER SPORTS | 130 |
| ROMPER ROOM | 140 |
| GO TO HELL | 120 |
| ROCKY | 130 |
| SPY VERSUS SPY | 120 |
| A VIEW TO A KILL | 160 |
| ALIEN | 140 |
| ASHKERON | 120 |
| DUN DARAGH | 140 |
| ARCHON | 140 |
| NODES OF YESOD | 140 |
| STARION | 120 |
| GYRON | 150 |
| DEATHSTAR INTERCEPTOR | 130 |
| ROCKY HORROR SHOW | 150 |
| SQUASH | 120 |
| SKI STAR 2000 | 120 |

### UTILITAIRES SPECTRUM

| | |
|---|---|
| SCREEN MACHINE | 160 |
| PAINT PLUS | 140 |
| THE ARTIST | 195 |
| WHITE LIGHTNING | 190 |
| BLAST YOUR BASIC | 210 |

## ATARI

| | | |
|---|---|---|
| POLE POSITION | 130 | C |
| PITFALL II | 150 | C |
| COLOR SPACE | 130 | C |
| HARD HAT MACK | 140 | C |
| RANGER ZONE | 250 | K |
| ONE ON ONE | 250 | D |
| BEACH HEAD | 250 | D |
| QUASIMODO | 110 | C |
| DROPZONE | 130 | C |
| MR DO | 130 | C |
| PAC MAN | 130 | C |
| DIG DUG | 130 | C |
| F15 STRIKE EAGLE (FRA) | 190 | C |
| GRIDRUNNER | 130 | C |
| FORT APOCALYPSE | 130 | C |
| BLUE MAX | 130 | C |
| SOLO FLIGHT (FRA) | 210 | C |
| SPITFIRE ACE | 100 | C |
| BRUCE LEE | 110 | C |
| AZTEC CHALLENGE | 110 | C |
| ZAXXON | 130 | C |
| GHOSTBUSTERS | 210 | D |
| M.U.L.E. | 200 | C |
| POLE POSITION | 210 | D |

## ORIC

| | |
|---|---|
| HADES | 180 |
| SAGA | 150 |
| CHESS II | 160 |
| DAMBUSTERS | 140 |
| FRELON | 140 |
| 3D FONGUS | 140 |
| MANIC MINER | 130 |
| BASIC TURBO | 140 |
| MONITEUR 1.0 | 160 |
| TRIATHLON | 140 |
| PLANÈTE BLEUE | 160 |

## MATERIEL

| | |
|---|---|
| COMMODORE 64 PERITEL + LECTEUR K7 PERITEL + 2 K7 AUTOFORMATION | 2790 |
| C64 PERITEL | 2400 |
| C64 PAL | 2100 |
| LECTEUR DISQUETTES 1541 | 2490 |
| LECTEUR K7 1530 | 450 |
| MONITEUR COULEUR OSCAR | 2590 |
| IMPRIMANTE MPS 803 | 2500 |
| CLAVIER TYPE PIANO C64 | 950 |
| POIGNÉE COMMODORE | 90 |
| INTERFACE PARALLÈLE | 500 |
| QUICKSHOT II | 120 |
| JOYSTICK SLICK STICK | 120 |
| JOYSTICK RED BALL WICO | 250 |
| JOYSTICK BAT HANDLE WICO | 250 |

★

TRES IMPORTANT

Le matériel ci-dessus est garanti 1 an par l'importateur officiel.

# + de 1000 titres

**VENTE PAR CORRESPONDANCE** Pour la France Métropolitaine

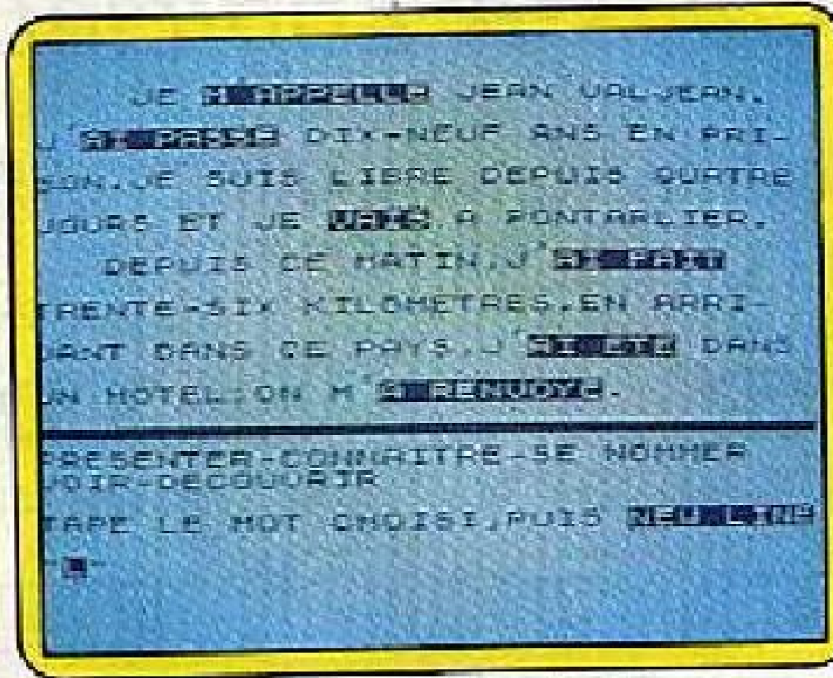
Chèque bancaire à l'ordre de Coconut • Frais de port 20 FF • Pas de contre-remboursement • Réservation possible par téléphone

- *démonstration permanente*
- *les derniers logiciels*
- *des spécialistes*
- *des exclusivités*
- *des imports*
- *un club (moins 10 %)*

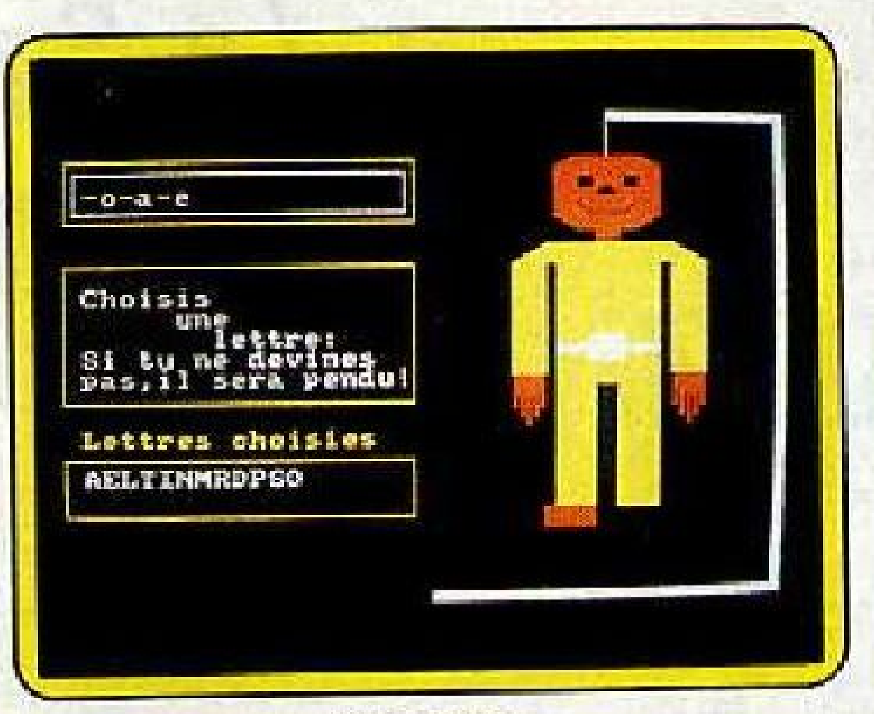
# Une bonne syntaxe dans une tête bien remplie



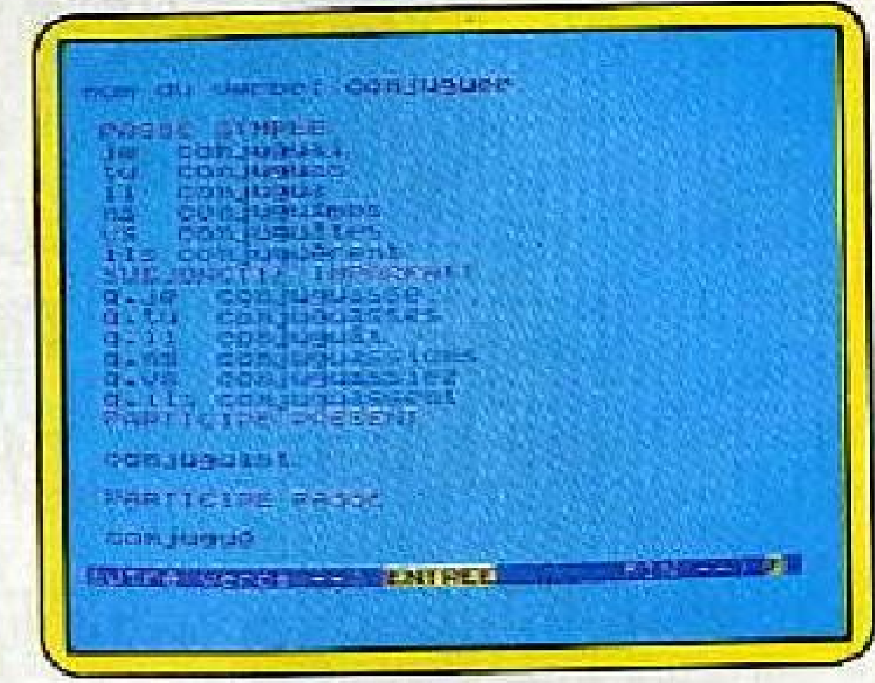
Attrape-mots



Améliorer son vocabulaire



Le pendu


Le Robert

plafonne à six. Les plus fameux sans doute sont les frères siamois ou et où. Pour éviter les erreurs d'interprétation rien ne remplace les trucs mnémotechniques dans la veine de « ou ne prend pas d'accent quand on peut le remplacer par ou bien ». C'est le parti rallié par ce logiciel qui propose aux enfants de 10 à 13 ans douze séries d'homophones et douze trucs agrémentés de trente-six exemples en contexte et de nombreux exercices « à trou ». L'éditeur de contenu est facilement accessible. Moins grand public que *Racine* mais aussi instructif que pédagogique. (Disquette Magnard Informatique pour *Apple II*.)

**ssociations 2.** Associer, les adultes n'arrêtent pas ! Les personnes, les idées, les mots, les noms... tout participe à ce processus si naturel qu'il semble inné. Erreur, ici encore l'apprentissage s'impose pour l'enfant de 8 ans. Dans chacune des trois expressions courantes affichées partiellement à l'écran, il existe un mot commun que l'enfant doit déterminer à partir de petits textes explicatifs. Le cœur de « cœur à cœur », de « cœur joie » et de « à cœur ouvert » par exemple. Les corrections sont astucieuses, l'enfant peut connaître son pourcentage de réussite et l'accès au fichier reste toujours autorisé. Du très bon matériel pour les enseignants. (Disquette Magnard Informatique pour *Apple II*.)

**Attrape-mots.** Des lettres qui défilent en clignotant dans les couloirs colorés de l'écran comme les chevaux à Longchamp et un mot à reconstituer à l'aide d'une brève définition. Malgré huit niveaux de jeu (maximum 10 lettres) et un système de score, on ressort de ce logiciel avec l'impression de s'être plus abîmé les yeux que d'avoir enrichi son vocabulaire. Assez primaire. (Cassette No Man's Land pour *TO 7/MO 5* et *Amstrad*.)

**Améliorer son vocabulaire.** Restons dans le logiciel terne. Ici l'enfant du CM 1/CM 2 apprend à remplacer un verbe par son synonyme et à le conjuguer, puis à reconnaître les intrus dans une liste de mots de même sens et à jouer aux mots croisés. Les grilles s'avèrent trop difficiles, les définitions maladroites voire fausses (ligne droite = axe) et, comble du mauvais goût, les parents sont largement mis à contribution pour taper les mots proposés. (Cassette Direco pour *ZX 81*.)

**Le pendu.** Si l'on en croit la notice ce jeu voudrait *« aider les enfants à se rendre compte de la manière dont les mots sont formés et comment les lettres s'agencent entre elles »*. Si l'on en croit les enfants qui, depuis des générations, tracent des potences sur les plages, c'est tout simplement amusant. Le principe est vieux comme Hérode : trouver un mot en moins de dix coups dans un minimum de temps sous peine de pendaison. Si le *Pendu* d'Amsoft n'est pas très joli, il est, par contre, relativement savant avec 250 mots en mémoire auxquels vous pouvez adjoindre tous ceux que vous désirez par l'intermédiaire du programme *Word Store* (encore faut-il l'avoir !). Reste qu'à notre avis un « pendu » entre amis vaut dix « pendus » sur ordinateur. Question d'ambiance. (Cassette Amsoft pour *Amstrad*.)

## La valse des règles

**Le Robert.** N'eussé-je point connu toutes les astuces du verbe français j'aurais passé ma journée à compulser ce logiciel. Il eût fallu que vous le voyâtes et l'essayâtes vous-même. Pas de mystère, *le Robert* constitue le viatique de la conjugaison française. A partir des dix formes simples de la conjugaison présentées dans ce programme, à savoir pour les non initiés le présent de l'indicatif, le subjonctif présent, l'impératif présent, l'imparfait et le futur de l'indicatif, le conditionnel présent, le passé simple, le subjonctif imparfait et les participes présent et passé, on peut reconstituer, grâce aux auxiliaires, les 47 formes originelles. Pas vraiment passionnant au premier abord, *le Robert* arrive très rapidement à se muter en un jeu de connaissance captivant. Très à cheval sur la syntaxe et la sémantique, par exemple la différence entre ressortir (paraître à nouveau) et ressortir (être du ressort de), il offre néanmoins la possibilité de créer ses propres verbes et de les décliner à l'instar des « vrais ». Les académiciens vont probablement en avoir la chair de poule. Une référence indispensable pour les grand comme pour les petits. ►




BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

# NOUVEAU! DES DISQUETTES POUR AMSTRAD

## ATARI 2600

239 F

DECATHLON
PITFALL II
PRESSURE COOKER
HERO
SPACE SHUTTLE
RIVER RAID
ENDURO
PITFALL
BEAM RIDER

| | |
|---|---|
| CYRUSS | 75 F |

## COLECOVISION

| | |
|---|---|
| DECATHLON | 275 F |
| HERO | 275 F |
| PITFALL II | 275 F |
| PITFALL | 275 F |
| RIVER RAID | 275 F |
| BEAM RIDER | 275 F |
| KEYSTONE KAPERS | 275 F |
| TENNIS | 329 F |
| MOONSWEEPER | 329 F |
| WING WAR | 399 F |

## SUPER PROMOTION

| | |
|---|---|
| POPEYE | 99 F |
| THRESHOLD | 99 F |
| OILS WELL | 99 F |
| EVOLUTION | 99 F |
| BC'S QUEST FOR TIRES | 119 F |

## MATTEL INTELLIVISION

### SUPER PROMOTION

119 F

ICE TRECK
BEAUTY AND THE BEAST
SWORD AND SERPENT
DEMON ATTACK
DRAGON FIRE
DRACULA
NOVA BLAST
SAFE CRACKER
WHITE WATER

| | |
|---|---|
| TRON DEADLY DISC | 129 F |
| MAZE A TRON | 129 F |
| OKEY | 129 F |
| GOLF | 129 F |
| BASKET | 129 F |
| FROG BOG | 129 F |
| TENNIS | 149 F |
| BOXING | 149 F |
| SOCCER (FOOT) | 165 F |
| ARMOR BATTLE | 165 F |
| SEA BATTLE | 165 F |
| SPACE BATTLE | 165 F |
| VECTRON | 195 F |
| MISSION X | 195 F |
| SUB HUNT | 195 F |
| CHESS | 225 F |

## THOMSON TO7/TO5-70/MO5

| | |
|---|---|
| ELIMINATOR | 110 F |
| PULSAR II | 120 F |
| YETI | 145 F |
| SUPER TENNIS | 195 F |

### TO7/70-MO5

| | |
|---|---|
| ECHECS 3.7 | 110 F |
| LE GENERAL | 135 F |
| MINOTAURE | 135 F |
| 1815 | 135 F |
| FOX | 149 F |
| MEURTRE A GRANDE VTS | 155 F |
| INVASION | 159 F |
| DIEUX DU STADE | 159 F |
| AIGLE D'OR | 160 F |
| ANDROIDE | 179 F |
| FBI | 195 F |
| EMPIRE | 199 F |
| MANDRAGORE | 245 F |
| SCRABBLE | 245 F |

### MO5

| | |
|---|---|
| CROCKY 2 | 110 F |
| MILLIONNAIRE | 125 F |
| STANLEY | 125 F |
| TOP CHRONO | 135 F |
| VOX | 160 F |
| MISSION DELTA | 160 F |
| FLIPPER | 160 F |
| TABLO 5 | 225 F |
| SPACE SHUTTLE | 245 F |

5 F de réduction supplémentaire à valoir sur la carte de fidélité.

## ORIC

| | |
|---|---|
| MR WIMPY | 45 F |
| MISSION DELTA (ere) | 89 F |
| MILLIONNAIRE (ere) | 109 F |
| CITE MAUDITE (ere) | 125 F |
| MICROSAPIENS (ere) | 125 F |
| FRELON | 125 F |
| STANLEY | 125 F |
| 1815 | 129 F |
| TRIATHLON (ere) | 135 F |
| COBRA PINBALL | 120 F |
| MACADAM BUMPER (ere) | 145 F |
| DIAMANT ILE MAUDITE | 145 F |
| 3D FONGUS | 145 F |
| AIGLE D'OR | 160 F |
| RETOUR OR GENIUS | 160 F |
| FLIPPER | 160 F |
| MASTER PAINT | 225 F |
| LORIGRAPH | 260 F |
| STAR | 125 F |
| SECRET DU TOMBEAU | 145 F |

## MSX

| | |
|---|---|
| MANIC MINER | 90 F |
| JET SET WILLY | 90 F |
| SUPER CHESS | 99 F |
| HYPER VIPER | 99 F |
| HUSTLER | 75 F |
| CHUCKY EGG | 75 F |
| GHOSTBUSTER NF | 125 F |
| DECATHLON NF | 125 F |
| MASTER OF THE LAMPS NF | 125 F |
| PATHFINDER NF | 125 F |
| BEAM RIDER NF | 125 F |
| HERO NF | 125 F |
| PITFALL NF | 125 F |
| RIVER RAID NF | 125 F |
| MANDRAGORE NF | 245 F |
| HERCULE NF | 140 F |

## APPLE

| | |
|---|---|
| MASTER OF THE LAMPS NF | 275 F |
| THE GREAT US ROAD RACE NF | 275 F |
| GHOSTBUSTER NF | 275 F |
| PITFALL II NF | 275 F |
| HERO NF | 275 F |
| DESIGNER PENCIL NF | 275 F |
| TRACER FUNCTION NF | 275 F |
| MIND SHADOW NF | 275 F |
| SPACE SHUTTLE NF | 275 F |
| TRANSAT NF | 269 F |
| SCRABBLE FRANÇAIS | 345 F |

Le service club, c'est depuis plus de deux ans ce qui a permis à des milliers de passionnés de la micro, de recevoir chez eux rapidement et aux meilleurs prix les dernières nouveautés françaises et étrangères et les best-sellers.
Deux ans d'expérience et plus de 10 000 jeux en stock, ça compte pour assurer un traitement rapide de votre commande dès sa réception et l'envoyer en paquet poste urgent!
Dès votre premier achat vous deviendrez "micromane" et recevrez gratuitement et sans obligation d'achat à aucun moment les promotions du club et les nouveautés avant qu'elles ne paraissent dans la presse.*
* Vous bénéficierez ausi des opérations spéciales réservées aux membres!

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

**Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 16 (93) 42.57.12**

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

## AMSTRAD NOUVEAUTES!

| | |
|---|---|
| BRUCE LEE NF | 95 F |
| FRANK BRUNOS BOXING NF | 95 F |
| FRANKIE GOES TO HOWD | 95 F |
| HYPER SPORTS | 95 F |
| LORD OF MIDNIGHT | 95 F |
| POLE POSITION NF | 95 F |
| RAID OVER MOSCOW NF | 95 F |
| STREET HAWK | 95 F |
| GREMLINS | 109 F |
| GUTTER (ere) | 109 F |
| LE SURVIVANT (ere) | 109 F |
| MASTER OF THE LAMPS NF | 109 F |
| THE WAY OF EXPL FIST NF | 109 F |
| MATCH POINT TENNIS NF | 119 F |
| 3D FIGHT (Fr) | 119 F |
| BATAILLE D'ANGLETERRE (Fr) | 119 F |
| CHIROLOGIE (ere) | 119 F |
| ONE ON ONE | 119 |
| REALM OF IMPOSSIBILITY | 119 F |
| THEATRE EUROPE (Fr) | 119 F |
| ARHON NF | 139 F |
| MANAGER (ere) | 139 F |
| PLANETE BASE (Fr) | 139 F |
| 3D MEGACODE (Fr) | 159 F |

## HIT PARADE

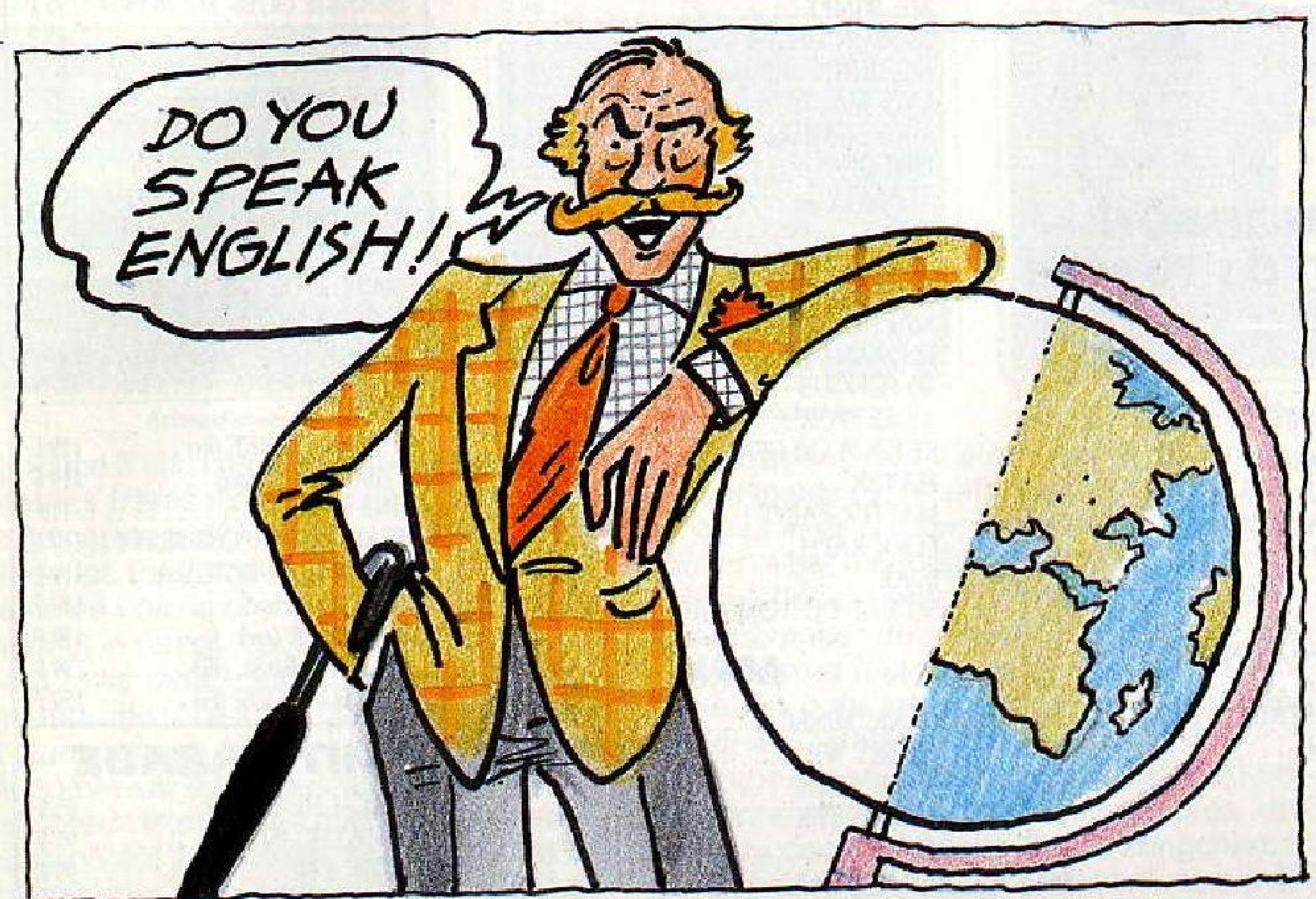
| | |
|---|---|
| BEACH HEAD NF | 95 F |
| DECATHLON NF | 95 F |
| ALIEN 8 NF | 99 F |
| KNIGHT LORE | 99 F |
| FIGHTER PILOT | 99 F |
| SORCERY NF | 105 F |
| JUMP JET | 109 F |
| BATAILLE POUR MIDWAY (Fr) | 119 F |
| MACADAM BUMPER | 140 F |
| RALLYE II | 159 F |

| | |
|---|---|
| FLIGHT 737 | 75 F |
| FOREST AT WORLD END | 75 F |
| FRUTY FRANKY | 75 F |
| HUNCHBACK | 75 F |
| JEWELS OF BABYLON | 75 F |
| MESSAGE FROM ANDROM | 75 F |
| 3D STAR STRIKE | 89 F |
| FANTASIA DIAMOND | 89 F |
| FOOTBALL MANAGER | 89 F |
| GHOULS | 89 F |
| JET SET WILLY | 89 F |
| MANIC MINER | 89 F |
| ST SNOOKER | 89 F |
| TECHNICIAN TED | 89 F |
| PYJAMARAMA | 99 F |
| STAR COMMANDO | 99 F |
| GHOSTBUSTER NF | 110 F |
| MISSION DELTA (ere) | 110 F |
| COBRA PINBALL (Fr) | 119 F |
| HARD HAT MACK | 119 F |
| MICROSAPIENS (ere) | 119 F |
| MILLIONNAIRE (ere) | 119 F |
| STRESS | 119 F |
| MYSTERE DE KIKEKANKOI | 149 F |
| MEURTRE A GDE VITESSE | 159 F |

## DISQUETTES

| | |
|---|---|
| HARRIER ATTACK | 135 F |
| SORCERY | 135 F |
| FIGHTER PILOT | 135 F |
| MUTAN MONTY | 135 F |
| SPLAT | 135 F |
| QUACK A JACK | 135 F |
| HUNTER KILLER | 135 F |
| ELECTRO FREDDY | 135 F |
| ROLAND IN TIME | 135 F |
| MASTER CHESS | 135 F |
| SPANNERMAN | 135 F |
| ROLAND IN CAVE | 135 F |
| PUNCY | 135 F |

## 1 % d'inspiration, 99 % de transpiration




(Cassette Dictionnaires Le Robert pour *TO 7/MO 5* et disquette pour *Apple II.*)

**Je-Tu-Il.** Deuxième larron de la conjugaison, *Je-Tu-Il* adopte une démarche plus axée sur l'exercice. L'ordinateur ne vous dévoile plus les secrets du verbe, vous devez les trouver vous-même. Son rôle se limite à celui de correcteur. Trois options sont proposées : conjuguer un verbe (plus de 400 verbes en mémoire), au mode et au temps de votre choix ; vous mesurer à l'ordinateur par le biais d'une séquence de conjugaison tirée au sort ou construire votre propre séquence pour coller une tierce personne. Attention, on ne peut tricher, tous les appels à l'aide et les mauvaises réponses étant comptabilisées. Moins sûr que *Le Robert*, mais plus pédagogique. (Cassette Ediciel pour *TO 7* et *MO 5 7.*)

**Améliorer son orthographe.** L'enfant est successivement confronté à quatre exercices qui l'amènent à écrire les chiffres en toutes lettres, participer à une loterie des caractères, associer un nom et son déterminant et répondre à des charades de plus en plus ardues. Varié, solide mais vraiment pas original dans sa présentation. (Cassette Direco pour *ZX 81.*)

**Dictée électronique.** Première dictée. On s'étonne que personne n'ait pensé à exploiter plus tôt le filon d'un exercice vieux comme le monde. Le principe mis en œuvre par Infograme n'est guère sophistiqué : le maître ou le parent tape un texte (si possible exempt de fautes !) qu'il sauvegarde sur disquette. L'enfant sous la dictée entre sa propre version et l'ordinateur compare. Beaucoup de manipulations pour un résultat décevant. Les parents vont-ils vraiment apprécier de devoir aussi se prêter à la dictée. (Disquette Infograme pour *TO 7.*)

**Apprendre à pronominaliser.** Tout le monde sait qu'il faut en passer par là pour éviter les répétitions inutiles et maîtriser la syntaxe française ; reconnaissons que ce n'est pas passionnant. Direco vous propose deux cassettes d'exercices sur *Spectrum* et *ZX 81* pour passer ce cap difficile qui va du CE2 à la 6e. Le logiciel est tout à fait simple : une phrase s'affiche sur l'écran et l'enfant doit remplacer certains éléments, sujet ou complément, par le pronom correspondant. Un peu lent, des phrases banales pour un produit tout aussi banal mais qui est le seul à s'intéresser à cette partie non négligeable de la grammaire. (Cassette Direco pour *Spectrum* et *ZX 81.*)

### L'imagination au pouvoir

**Scénario.** *Quid* de la créativité de ces petits anges ? Il semblerait que les concepteurs de jeux éducatifs s'en soient peu préoccupés jusqu'à présent. Cette lacune est comblée puisqu'avec *Scénario* les enfants vont pouvoir créer leurs propres livres d'images sur un *Apple II.* A partir d'une centaine de petites décalcomanies telles que personnages, soucoupes volantes ou mouettes rieuses aux formes et aux couleurs modulables, qu'il devra appliquer dans l'un des cinq décors proposés. Une fois le dessin légendé par le texte de son choix, l'enfant peut sauvegarder le scénario sur disquette. C'est simple de maniement, c'est exploitable à l'infini, c'est très joli, bref c'est très bien pour les enfants (de 6 à 10 ans)... comme pour les parents. (Disquette Edicel-Spinnaker pour *Apple II.*)

**Arbre à histoire et à poèmes. Création et lecture des histoires.** Le but de ces deux cassettes est d'écrire pas à pas, en duo, une histoire simple à partir d'une palette de trois réponses à dix questions données, puis de mémoriser l'histoire et de répondre à dix autres questions. Correct sans plus. A l'usage l'enfant risque fort de se lasser. (Cassette Direco pour *ZX 81.*)

**Ordifables.** Révolu est le temps où l'écolier ânonnait bêtement *Pierrette et le pot au lait*. Grâce à *Ordifables*, Jean de La Fontaine passe sur micro-ordinateur avec tous les honneurs. Toujours et encore sous le charme du grand fabuliste par ce logiciel aussi mignon que drôle, même si au bout du compte les deux cassettes ne proposent en tout et pour tout que deux fables illustrées et deux jeux très classiques de Kim et de puzzle. C'est peu. Le gros atout d'*Ordifables* semble être l'emballage et l'humour de sa cigale-banjoiste à chaussettes rayées et de sa fourmi-croque-mort-attaché-case qui s'expriment par bulles alors qu'une charmante voix féminine récite la fable entre deux accords de musique de cirque. Des personnages attachants que l'on retrouve dans les jeux. (Cassette Vifi-Nathan pour *TO 7/MO 5.*)

### My micro is rich

**Le nouvel anglais sans peine.** Derrière ce titre prometteur se cache la bible des langues étrangères, à savoir la méthode Assimil connue et expérimentée par la moitié du globe. Quand Assimil passe sur micro cela donne 146 leçons, 1 manuel de 300 pages, 500 exercices d'auto-contrôle, 2 disquettes sur *Apple*, 4 cassettes sur *Oric* et 6 sur *Thomson*. Consistant mais point indi- ►

*Je - Tu - Il*




*Apprendre à pronominaliser*

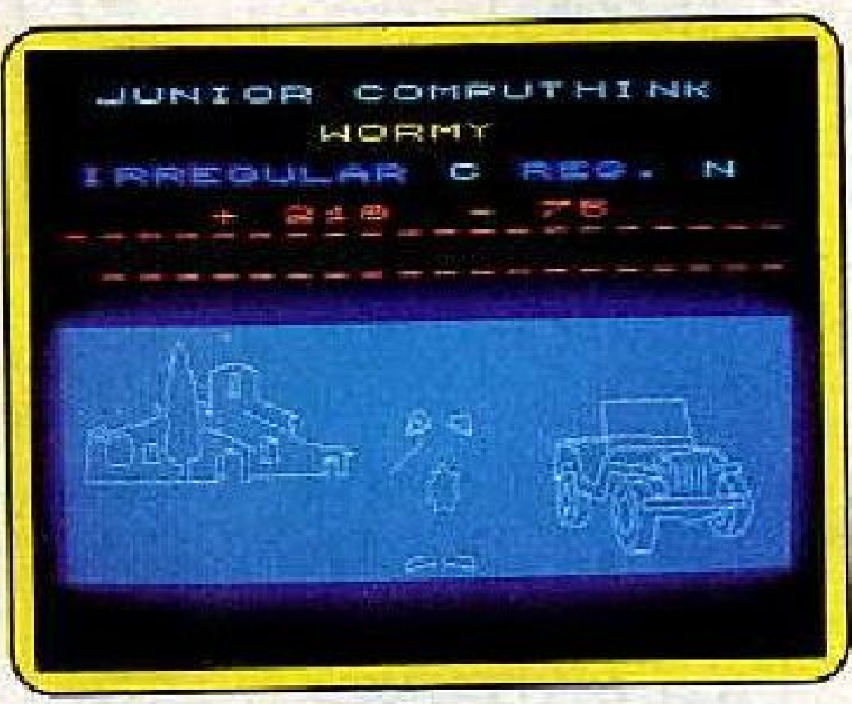
*Scénario*

*Ordifables*

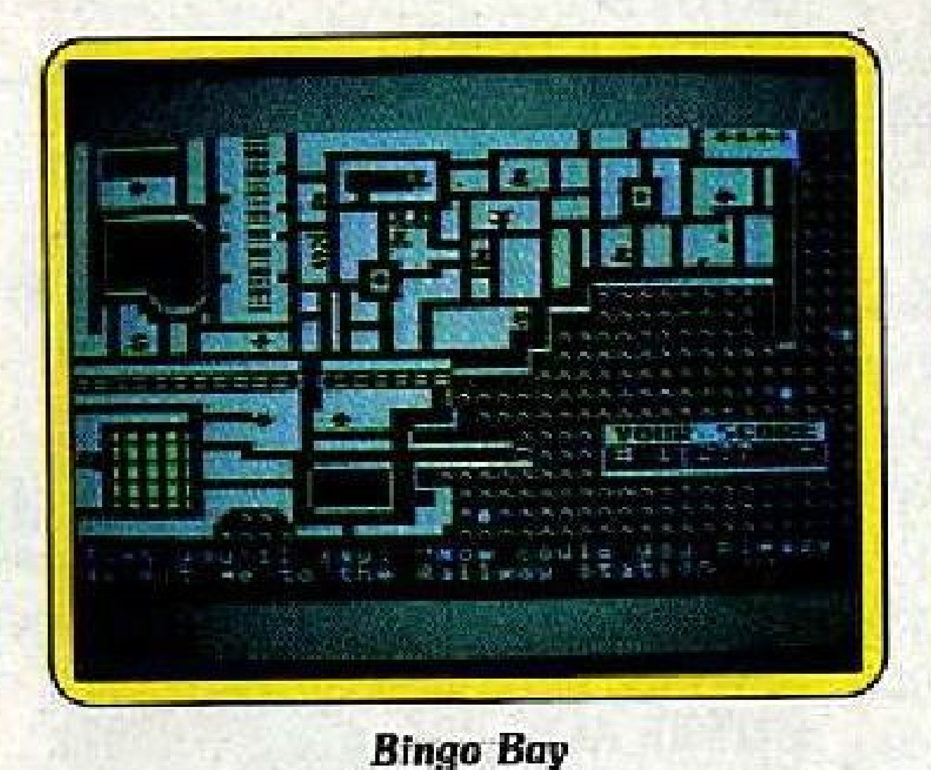


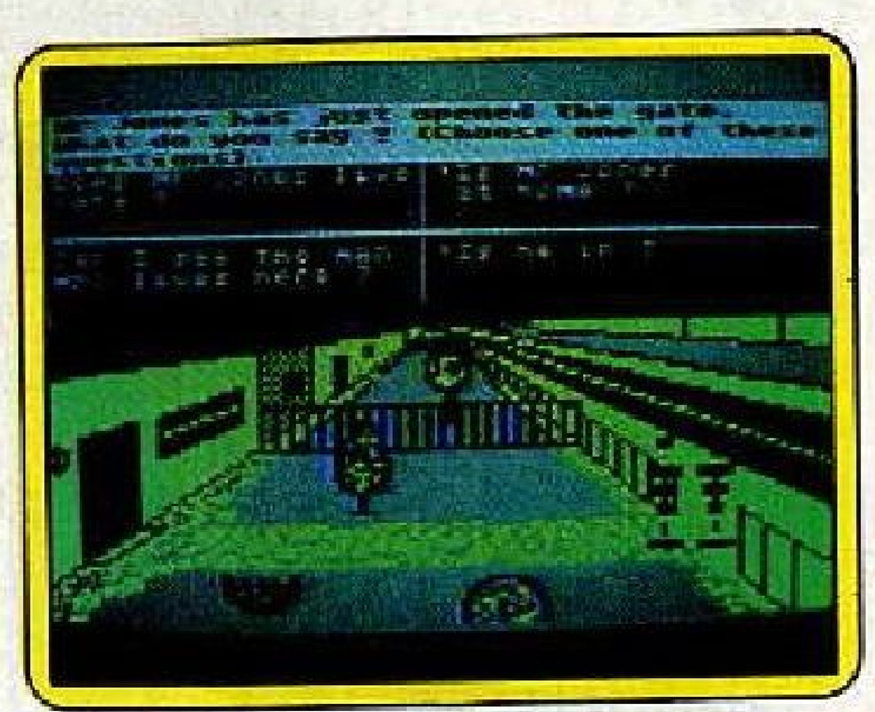
## God save my micro...


Prétérit star



Wormy


Bingo Bay


Hello Mrs Jones

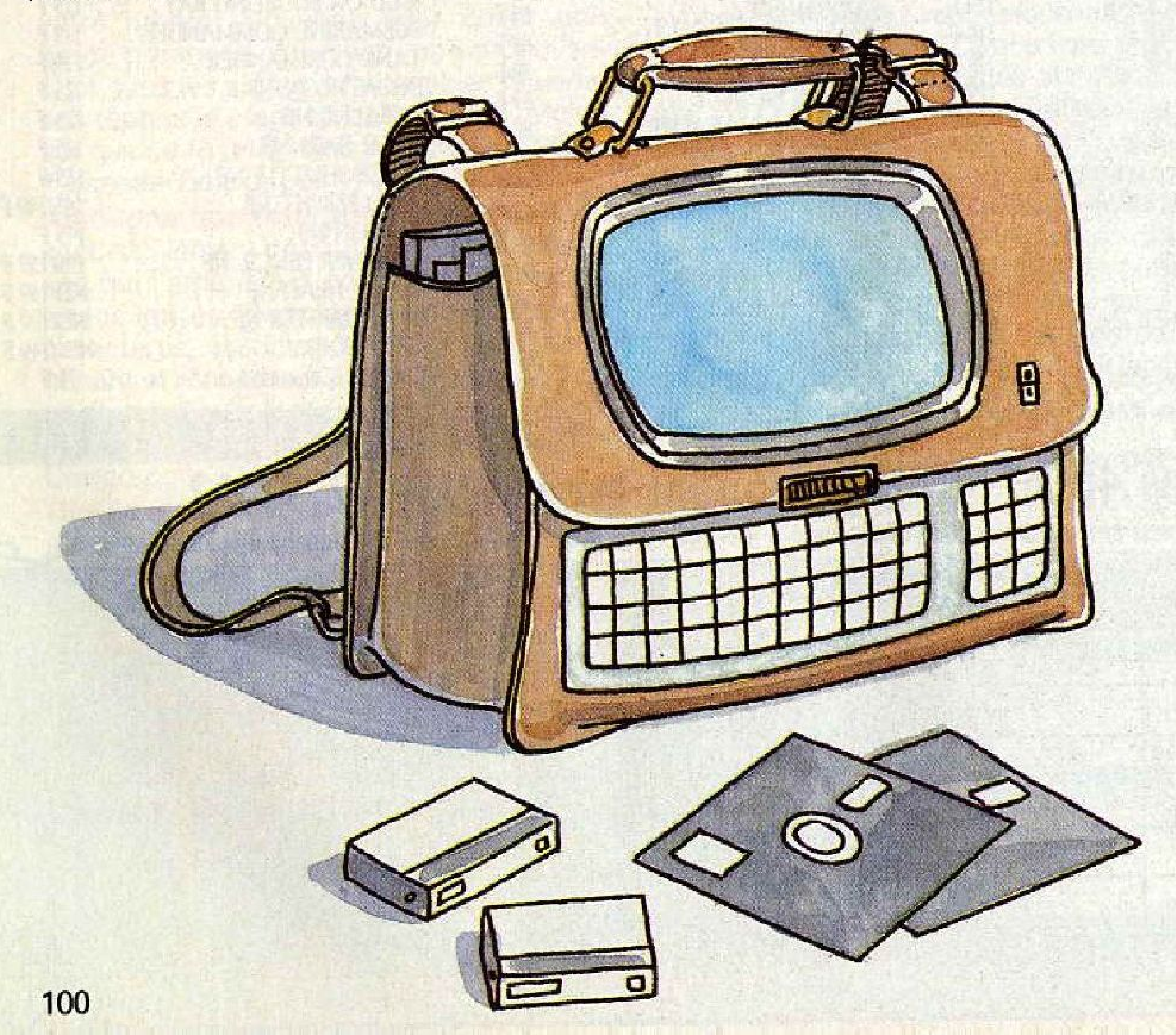
geste. Les textes explicatifs en français brillent par leur clarté. Un choix judicieux de couleur évite de tomber dans l'illisible.
Nous n'épiloguerons pas sur les mérites et les inconvénients de cette méthode qui, en deux générations, a eu le temps de faire ses preuves et qui permet au tout débutant de comprendre les subtilités entre *make* et *do*. Un must côté grammaire, même si parfois on a la pénible impression de rabâcher. Trop sérieux pour mériter le qualificatif de jeu éducatif. A compléter par des lectures pour étendre le vocabulaire. (Disquette pour *Apple*, cassette pour *Oric/TO 7/MO 5*.)


**Prétérit star.** Voici un logiciel, qui comme l'indique une voix suave, se propose, en y parvenant d'ailleurs avec brio, d'associer conjugaisons, chose plutôt rébarbative, en enquête policière. Le scénario repose sur Sleepy, un dormeur invétéré kidnappé par des extra-terrestres. Le plein de kérosène grammatical fait, la recherche dans l'espace intersidéral commence. A chaque étoile une série de colles, plus ou moins ardues selon le niveau sélectionné, est posée : mettre les verbes proposés au prétérit, au passé simple, à la forme progressive et au passif. Nouveau et pédagogique. A tout moment il est possible de demander la traduction, la correction, l'explication ou la règle de grammaire correspondante. Si le jeu ne semble pas attirant il est toujours possible de créer dix exemples personnalisés pour tromper l'adversaire. Une alternative qui repousse les frontières du logiciel. Un programme éducatif qui a été conçu pour les enfants et non pour les professeurs : *Prétérit star* ne lésine pas sur les petits détails qui rendent le vaisseau spacial véridique, les graphismes y sont soignés et relativement nombreux. (Cassette Belin-Edil pour *TO 7* et *MO 5*.)

**Wormy.** Même combat, à savoir faire entrer trois cent cinquante verbes irréguliers dans la tête des petits français qui possèdent deux ans d'anglais scolaire. Le jeu comprend trois niveaux : reconnaissance des verbes, mise au prétérit et au participe passé. Pour rendre le tout un tantinet plus ludique chaque étape sert de support à une aventure de Hula, le héros de la bande dessinée et débouche sur un petit dessin blanc et bleu peu sophistiqué. Solide sur le plan grammatical mais très scolaire. (Cassette Hatier pour *Atari*, *Oric* et *Thomson*.)

**Bingo Bay.** Déception. Ce logiciel qui table sur les tableaux du jeu et de l'éducation n'en satisfait vraiment aucun. Et pourtant, avec une partie de bingo dans les îles anglo-normandes, c'était partir sous les meilleurs auspices. Cela débute par un parcours dans une ville — on aura du mal à reconnaître Saint-Helier sur ce plan plutôt baveux — à partir des indications qui défilent en bas de l'écran. Bravo, si armé de trois ou quatre ans d'anglais, vous arrivez à reconnaître la rivière, le commissariat de police ou le collège Elizabeth. Plus que l'anglais on y apprend la lecture et l'action simultanées. Puis cela continue par une partie de bingo au casino où votre rôle consiste à repérer le chiffre qui s'inscrit en toutes lettres sur l'écran. Les pièges sont cousus de fil blanc et bien évidemment « fifty » suit « fifteen ». Au bout de cinq minutes la seule envie éprouvée est de s'arrêter. (Disquette Hatier pour *Apple* et *Atari*.)

**Hello Mrs Jones !** Se faire inviter dans une famille anglaise à l'heure du thé n'a rien de très sensationnel. Mais une fois bredouillé le *how do you do* conventionnel en tendant la main, le français moyen sombre bien souvent dans le mutisme le plus complet, commet les erreurs fatales du type poser son pain sur la table et confond Leslie avec Mary et Polly avec Alice.
C'est là qu'intervient *Hello Mrs Jones*, véritable guide des convenances. Le scénario en est simple : invité à un dîner de tête il faut se confectionner un masque à partir des éléments proposés par le micro (plus de 80 variantes). Devant le miroir le résultat est apprécié par une série d'adjectifs composés, chers aux langues saxonnes. Une fâcheuse méprise sur le jour et l'heure fait que l'on se retrouve chez ses amis pour le thé. Si l'on est capable de se sortir de ce mauvais pas avec les phrases les plus appropriées à la situation, alors on peut espérer rencontrer « the pretty maid » et lui conter fleurette.
Concret avec des formules de politesse banales mais qu'il faut absolument maîtriser, ce logiciel simple a trouvé un bon créneau malgré un usage assez limité dans le temps, pas de redéfinition. Somme toute assez pour le joueur. Si l'accompagnement musical brille par sa richesse, on n'échappe ▶

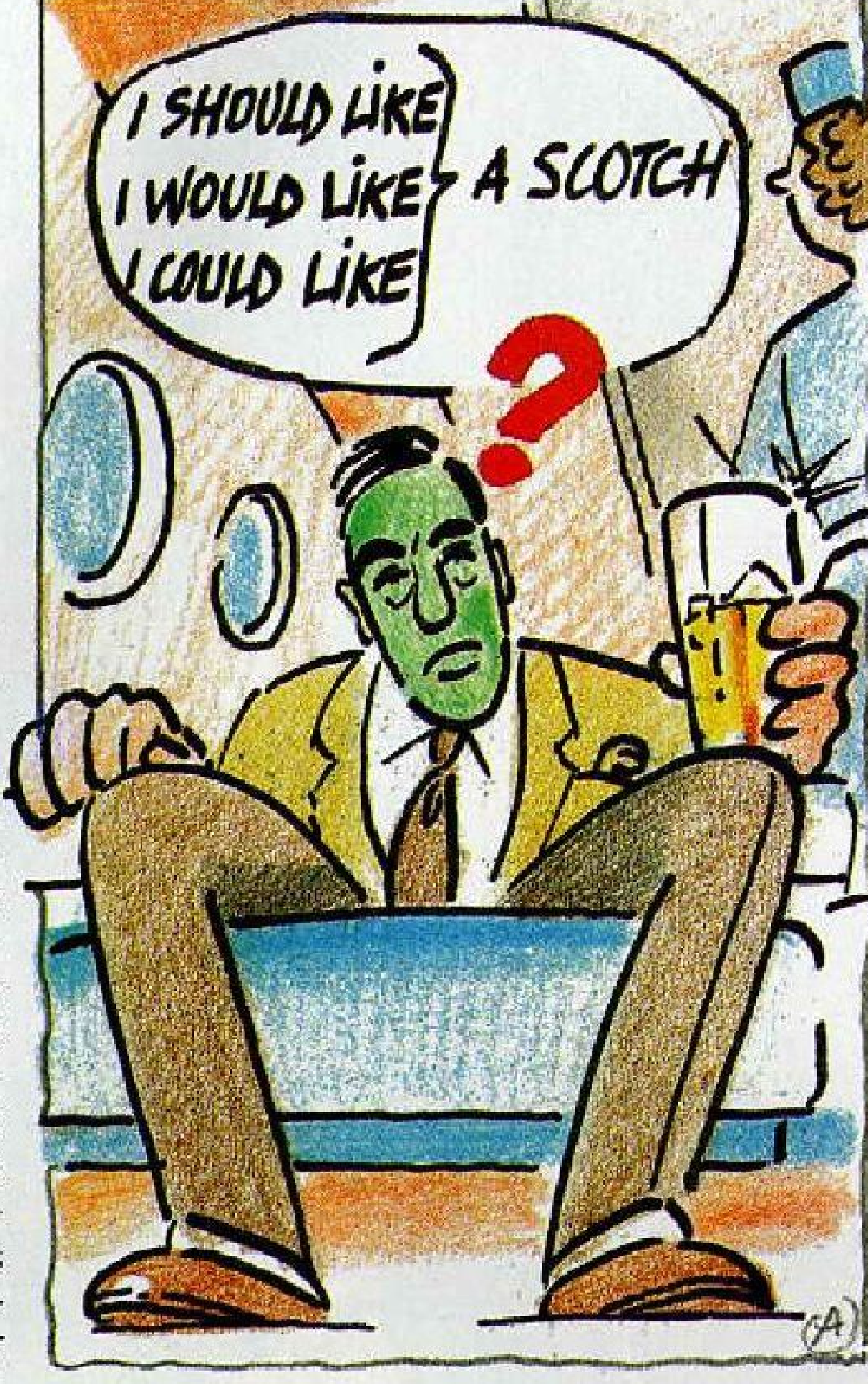



Norsoft
Tyrann
RETROUVEZ L'AMBIANCE D'UN GRAND JEU DE ROLES !
En retournant ce bon de commande à NORSOFT - 49, rue des Rosiers - 14000 CAEN
Je désire recevoir 1 TYRANN pour ☐ AMSTRAD CPC 464 et 664 ☐ MO 5 ☐ ORIC-ATMOS
Je joins un chèque de 205,00 F (185 F + 20 F port) à l'ordre de OPUS
Nom
Adresse

# Dry or on the rocks my micro is fantastic, isn't it?

pas pour autant au *for he is a jolly good fellow*. Les graphismes eux sont franchement déplorables. A partir de deux ans d'anglais. (Disquette Hatier pour *apple* et *Atari*.)

**East side Story.** Comme dans la vieille chanson américaine, Frankie a descendu Johnny sous le coup de la jalousie. Après avoir bien répondu à quelques questions sur ce crime passionnel avec au passage quelques formes interrogatives et passives, pas très vicieuses pour celui qui a derrière lui les quatre années d'anglais requises, il s'agit de rejoindre le superintendant Macintosh de New York city. Sous prétexte d'une chasse à l'homme, *East side Story* ouvre les portes de la « grosse pomme », de Harlem à Chinatown, de la 42e rue à Broadway, du Manhattan skyline au Lincoln tunnel. Démarche originale et instructive sur un point de la civilisation américaine (familiarisation avec l'urbanisme géométrique des villes, les blocks...). Du côté de la grammaire, l'effort porte sur le maniement des *might* et *should*, les temps au passé, les adverbes de lieu et les locutions descriptives. Un logiciel intéressant car complet mais qui présente cependant le défaut de reléguer le « joueur » à un rôle assez passif, puisqu'il doit choisir mais non créer ses phrases. Comme d'habitude, les graphismes restent dans l'ombre. (Disquette Hatier pour *Apple* et *Atari*.)




**Max the globe trotter.** Perdu dans un aéroport, sur le quai d'une gare ou au milieu d'un restaurant, *who you're gonna call?* Micro Linguia. Avec *Max* on ait un grand pas en avant en qualité, et pour le prix : 1 200 F (justifiés) pour 4 disquettes, 2 cassettes et un manuel de 180 pages. *Max* présente une double originalité. D'abord de mélanger trois supports : le son avec lequel l'élève se forme l'oreille et apprend l'accent tonique ; l'élément micro, vivant et totalement interactif, indispensable pour les exercices ; et enfin, le papier, référence écrite ou pense-bête accessible à tous les niveaux. En second lieu de présenter des situations courantes de la vie, des voyages (bateau, avion, train et restaurant), des structures grammaticales du vocabulaire de tous les jours, voire de l'argot *(slang)* et des tournures typiques exprimées dans le plus pur accent *cockney*. Avec *Max* on change des traveller's chèques pour jouer au jack-pot, on essaye de convaincre le steward de se faire donner un whisky pour calmer sa peur-panique de l'avion...

Chaque situation est exploitée à fond par des dialogues, des exercices de compréhension, de vocabulaire, de structure, des jeux... Le tout en sort dynamisé par une musique rythmée, des tableaux clairs et soignés et un système de score. Plus qu'un programme d'initiation à l'anglais, *Max* se propose de rafraîchir les idées de tous ceux qui ont appris cette langue passivement, par une mise en scène. Aussi pédagogique qu'efficace. (Disquette et cassette Micro-Linguia pour *Apple II*.)

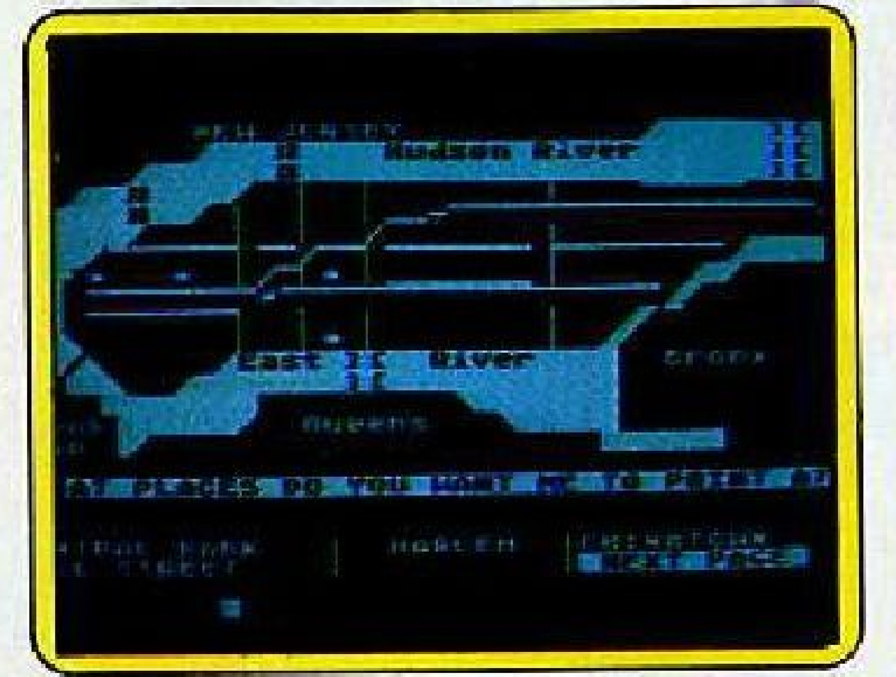
**Anglais.** Méthode interactive de révision. Ici encore cassette, disquette et petit guide vont de pair. Les similitudes s'arrêtent là. *Anglais* de Vifi-Nathan laisse de côté la petite histoire pour s'attaquer de manière plus scolaire à la grammaire et au vocabulaire à travers deux volumes. Le second, introduction au présent et au passé progressifs, décortique tous les moyens d'exprimer la possession, du verbe « have got » à la forme en S du génitif. Les trois unités proposées présentent la même structure : révision sur le support cassette, exercices de compréhension et dialogues avec —on ne saurait les éviter — les traditionnels exercices à trou, jeu de devinette, quiz et une sorte de jeu du pendu à la sauce pirate. Si une bonne place est réservée au ludique, en revanche les jeux proposés, bien que jolis, demeurent aussi creux que lents et font vraiment figure de prétexte. Heureusement l'apprentissage de la grammaire très progressif et les exercices (la triche est prévue au programme) viennent racheter ce défaut. Un logiciel assez léché qui souffre d'un manque d'imagination chronique. (Disquette-cassette Vifi-Nathan pour *Apple II*.)

**Anglais.** Attention un anglais peut en cacher un autre. Après Vifi-Nathan, Procep propose aux jeunes continentaux du secondaire quatre disquettes pour apprendre (à distinguer de « savoir utiliser ») des rudiments de langue anglaise. La première s'articule autour de treize programmes d'exercices de vocabulaire qui font manier conjonctions adjectifs, noms communs simplistes, synonymes, associations, lecture rapide, jeu du pendu. Résultat garanti mais au prix de quel ennui. Les banques de mots sont modifiables, mais vu les multiples symboles auxquels il faut alors avoir recours, le procédé devient une véritable aventure.

*Anglais 2* s'attaque en force (quinze programmes d'exercices à trou) aux fameux accords des verbes. Rien à ajouter, si ce n'est que l'on a le vague sentiment d'effectuer ses devoirs de vacances. *Anglais 3* se consacre à l'orthographe et à la grammaire. Tous ceux pour qui la différence entre *wish*, *with* et *which* reste obscure en seront ravis. Le meilleur cru de la série malgré son aspect toujours très scolaire et une présentation uniforme. *Anglais 4* clôture le tout avec de l'orthographe et un scrabble made in Great-Britain. (Disquette Procep pour *CBM 64*.)

**Anglais.** Troisième du genre, l'anglais de la série *Sinclair à l'école* évolue dans les eaux profondes de la médiocrité. Il se construit en quatre parties : exercice de synonymes ultra-lents, traduction français-anglais, travail de préfixe et suffixe et, se distinguant de la masse, exercice combinant lecture rapide, compréhension et mémorisation. Un ▶

*East side Story*



*Max the globe trotter*

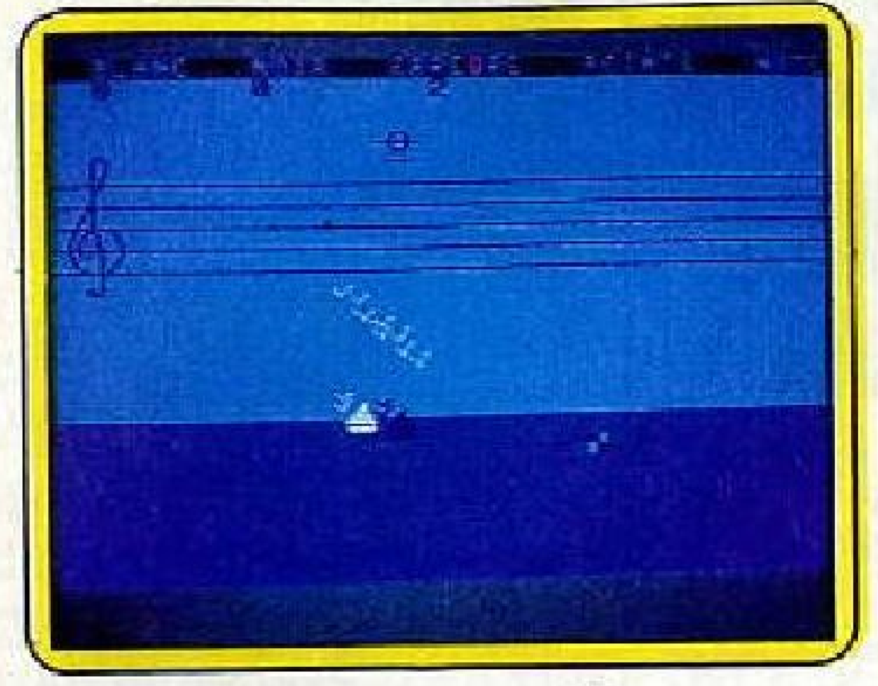


*Anglais Vifi-Nathan*



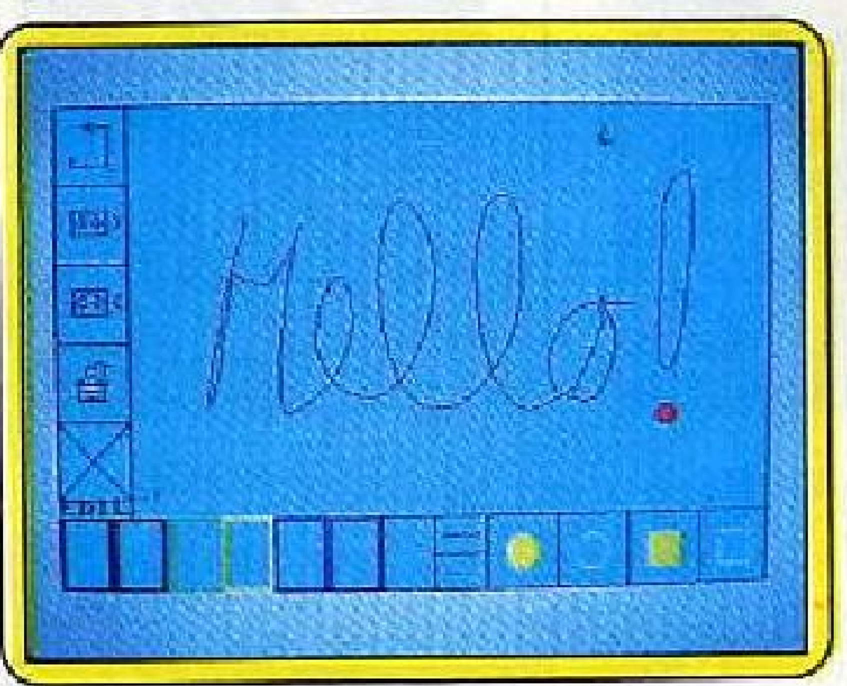

*Anglais Procep*

## Le pixel au micro c'est bien plus rigolo...

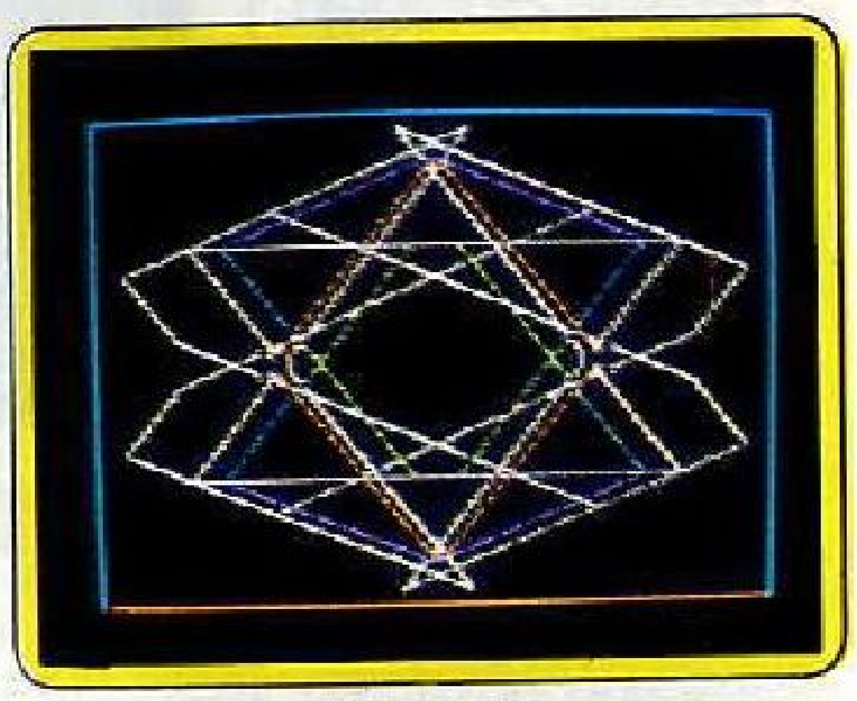

Point d'orgue 1



Musirama



Le Petit Peintre


Coccinelle

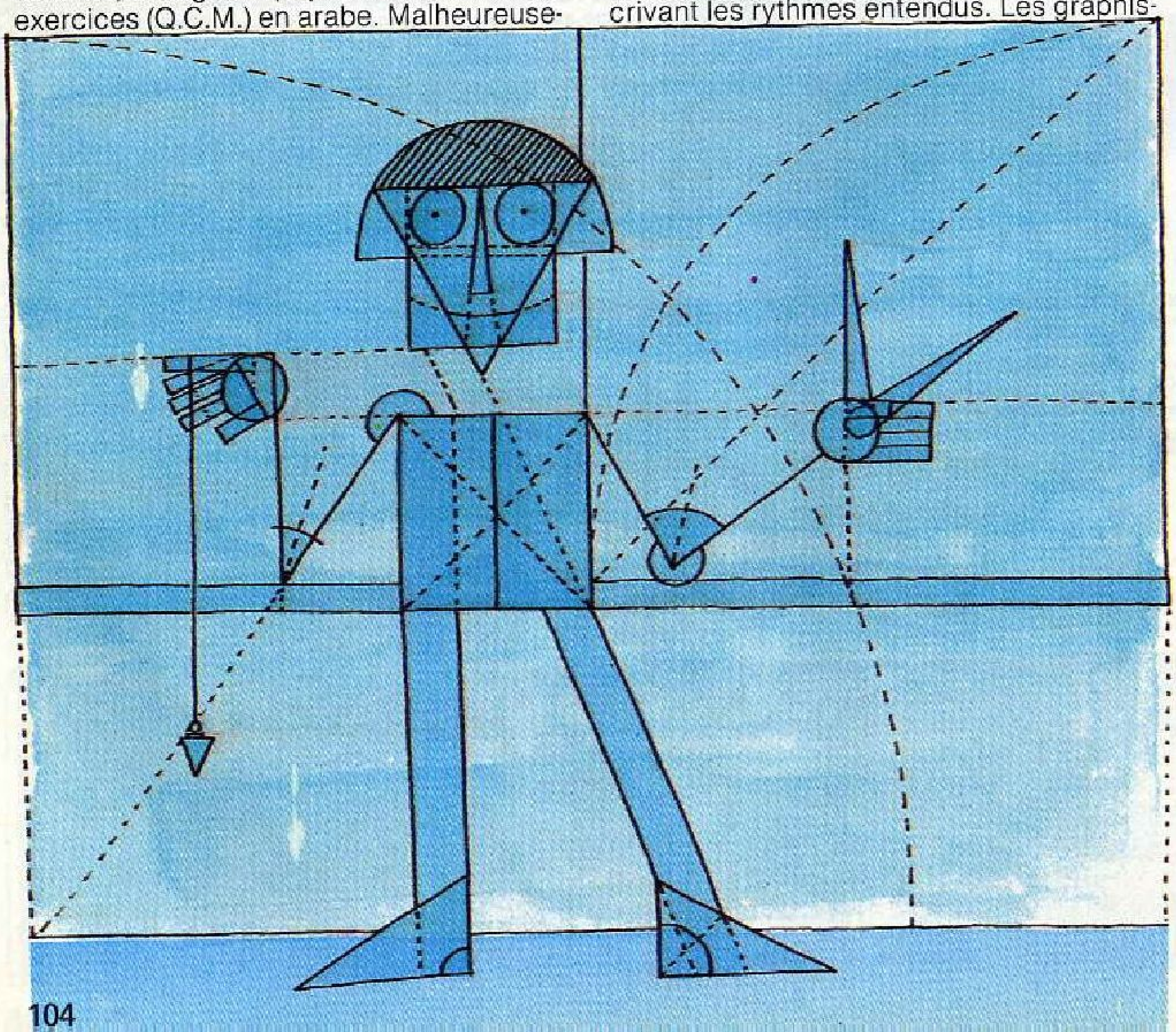
long texte s'affiche et s'efface à une vitesse variable. Vingt questions vous sont alors posées. Un logiciel pas très cher (65 F), cela se répercute hélas immédiatement sur la qualité. (Cassette Direco International pour *ZX 81*.)

Dans la rubrique projet, notons chez Microlinguia la sortie de deux nouveaux logiciels, *How do you do Mrs Jones,* un programme d'anglais courant et *The big deal* qui, comme son nom l'indique, est spécialisé dans l'anglais du business. *Télé-tutor*, logiciel plus professionnel qui est adapté par Totale-Formation, propose un kit d'anglais général et *Communication and business* pour *Apple* et *IBM PC* couplé à un magnétophone.

Les autres langues étrangères se partagent les miettes. Assimil propose sur *Oric 1/-Atmos*, un *Nouvel espagnol sans peine*, copie conforme dans la langue de Cervantes de l'édition anglaise. Plus exotique, Langage et Informatique sort sur *TO 7* et *MO 5 Tamrine*, un logiciel qui permet de créer des exercices (Q.C.M.) en arabe. Malheureusement le clavier reste pour l'instant en français. Enfin Nissane importe un programme d'initiation à l'hébreu.

### En taquinant les muses

**Point d'orgue 1.** Le solfège, hier, c'était une vieille demoiselle pincée qui croyait en inculquer les rudiments par la grâce de son seul credo pédagogique : le coup de règle sur les doigts enfantins, sanctionnant chaque erreur. Le solfège aujourd'hui est devenu un logiciel mi-ludique mi-sérieux qui enseigne les notes en régatant et les rythmes en s'aidant d'oiseaux. Le premier tableau montre deux voiliers parés à virer les bouées du parcours musical. Pour l'emporter sur le bateau noir de l'ordinateur, il n'est qu'un moyen, reconnaître les notes qui s'affichent sur la portée suivant les choix de départ, pour la clé (sol, fa, ut 3$^{e}$, ut 4$^{e}$...) et les notes (graves, aiguës, lignes, interlignes ou toute la portée). Au deuxième tableau, un oiseau perché sur une branche siffle une mélodie en battant les temps avec les ailes. L'enfant doit lui répondre en inscrivant les rythmes entendus. Les graphismes sont superbes, la notice, pour sa part, est construite intelligemment. *Point d'orgue 1* mérite un prix d'excellence. Cassette Edi-ciel pour *CBM 64*.)



**Musirama.** Que celui qui a perdu le la de sa clarinette ne désespère pas, avec *Musirama* il est sûr de ne jamais égarer celui de son *EXL 100* et pour cause : le travail exploratoire de la gamme (clé de sol uniquement) débute par cette note. L'enfant écoute le la puis une autre note qu'il doit identifier à l'oreille. Sa réponse, qu'il affiche à l'écran, est sonore ainsi que la correction. Trois niveaux de difficulté : de sol à si, de fa à do et de do à do. Un bon outil pédagogique pour initier les très jeunes enfants à l'écriture musicale et éduquer leur oreille. (Cassette Technimusique pour *EXL 100*.)

**Le Petit Peintre.** Les enfants sont les premiers peintres du monde et, paradoxalement, la plupart des logiciels de création graphique s'avèrent complexes d'utilisation. Un défaut que l'on ne pourra pas reprocher au *Petit Peintre* même si, en contrepartie, ses possibilités sont moindres. Sept couleurs, trait continu et pointillés, cercles creux et pleins, carré, rectangles creux et pleins, mode texte (lève et baisse crayon, sauvegarde et sortie sur imprimante). Innovation intéressante, l'enfant dispose d'une palette de trois outils de dessin, crayon optique, clavier et caractères télétel. Un logiciel qui a su se mettre à la hauteur de son auditoire mais qui, rapidement, ne lui suffira plus. (Cassette Belin pour *TO 7/MO 5*.)

**Coccinelle.** Apprendre à programmer en dessinant : il fallait y penser. Grâce à *Coccinelle*, c'est désormais chose faite. Chaque petit programme (neuf maximum) correspond à la série de commandes utilisées pour créer le dessin. Il est fortement recommandé de passer par des sous-programmes. Pour tracer une maison, par exemple, on en utilisera trois ! P 1 dessinera une fenêtre, P 2 plusieurs fenêtres et P 3 tracera le contour de la maison et la mettra en couleur. La notice, dense mais synthétique, reprend les commandes de base, de présentation, de programmation, de couleur, de répétition et de changement d'échelle ainsi qu'une dizaine d'exemples. L'enfant ne peut pas se perdre. Nous n'en dirons pas autant des parents. (Disquette Ediciel pour *Apple II*.)

Dossier réalisé par Véronique Charreyron et Jacques Harbonn.

Voir tableau page suivante.

| | LOGICIELS | MARQUE | ORDINATEURS | EXISTE EN DISQ, K7 | NIVEAU ÂGE | INTÉRÊT ÉDUCATIF | PRÉSENTATION PÉDAGOGIQUE | PRIX |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| EVEIL LOGIQUE | BRIQUES LOGIQUES | Ediciel-Fisher-Price | CBM 64/TO 7/MO 5 | K7 | 4-8 ans | ★★★★ | ★★★★★ | 195 F |
| | LOGIFORMES (KJUBRF) | Langage et Informatique | TO 7/MO 5 | Disq | 4-7 ans | ★★★ | ★★★★ | |
| | LOGIQUE ET MATH | Magnard Informatique | Apple II | Disq | 6-12 ans | ★★★★ | ★★★ | 560 F |
| | PERCEPTION | Computerre | Apple II | Disq | 8-12 ans | ★★★ | ★★★★ | 380 F |
| | POLICHINELLE | Exelvision | EXL 100 | K7 | 4-7 ans | ★★★ | ★★★ | |
| CALCUL-MATHS | ADDITIONS | Direco International | Spectrum/ZX 81 | K7 | 7-8 ans | ★★★ | ★★ | 65/75 F |
| | ADDITIONS ET SOUSTRACTION - ENTIERS RELATIFS | Direco International | ZX 81 | K7 | + 10 ans | ★★★ | ★★★ | 65 F |
| | ADDSOUS | Hatier | TO 7/MO 5/Oric | K7 | 7-10 ans | ★★★ | ★★★★ | 160 F |
| | ALGÈBRE 2 | Procep | CBM 64 | Disq | 12-16 ans | ★★★★ | ★★★ | 290 F |
| | ARITHMÉTIQUE 2 | Procep | CBM 64 | Disq | 10-14 ans | ★★★ | ★★★★ | 290 F |
| | BALISTIQUE | Magnard Informatique | Apple II | Disq | 14-16 ans | ★★★★★ | ★★★★★ | 690 F |
| | CALCUL DE SUITES D'OPÉRATIONS | Direco International | ZX 81 | K7 | 9-10 ans | ★★★ | ★★★ | 65 F |
| | CALCUL NUMÉRIQUE | Vifi-Nathan | TO 7/MO 5 | K7 | 10-12 ans | ★★★★ | ★★★★ | 175 F |
| | CHIFFRES PERCHÉS | Ediciel-Fisher-Price | TO 7/MO 5/CBM 64 | K7 | 4-8 ans | ★★★★ | ★★★★★ | 195 F |
| | DÉCIMALES | Computerre | Apple II | Disq | 7-8 ans | ★★★★ | ★★★★ | 490 F |
| | DÉMONSTRATION DE GÉOMÉTRIE | Vifi-Nathan | TO 7/MO 5 | K7 | 12-14 ans | ★★★★ | ★★★ | 175 F |
| | DIDACTIMATH 5e | Belin-Edil | TO 7/MO 5 | K7 | 12-13 ans | ★★★★★ | ★★★★ | 180 F |
| | ENCADREMENT | Direco International | Spectrum/ZX 81 | K7 | 7-13 ans | ★★ | ★★ | 68/75 F |
| | ENTRAÎNEMENT AU CALCUL | Direco International | ZX 81 | K7 | + 10 ans | ★★★ | ★★★ | 65 F |
| | FRACTIONS | Computerre | Apple II | Disq | 7-8 ans | ★★★★ | ★★★ | 520 F |
| | LE MINAUTORE | Hatier | MO 5/TO 7/Oric/Atari/MSX | K7 | 8 ans | ★★★★ | ★★★ | 160 F |
| | LIRE LES STATISTIQUES | Vifi Nathan | TO 7/MO 5 | K7 | 14-16 ans | ★★★★★ | ★★★★★ | 175 F |
| | MATH SUP STAT | Procep | CBM 64 | Disq | 16-18 ans | ★★★★★ | ★★★ | 290 F |
| | PÉRIMÈTRES ET AIRES | Direco International | ZX 81 | K7 | + 10 ans | ★★★ | ★★ | 65 F |
| | PYTHAGORE | Hatier | TO 7/MO 5/Atari | K7 | + 8 ans | ★★★★ | ★★★ | 185 F |
| | SAVOIR COMPTER | Computerre | Apple II | Disq | 6-7 ans | ★★★★ | ★★★★ | 380 F |
| | SUITE DE NOMBRES | Computerre | Apple II | Disq | + 12 ans | ★★★★ | ★★★★ | 270 F |
| | TABLE DE MULTIPLICATION | Direco International | ZX 81 | K7 | 9-10 ans | ★★★ | ★★ | 65 F |
| HISTOIRE-GÉO | ANIMAL-VÉGÉTAL-MINÉRAL | Amsoft | Amstrad | K7 | + 10 ans | ★★★★ | ★★★ | 99 F |
| | HISTO QUIZ | Cobra Soft | Amstrad | K7 | 10 ans - adultes | ★★★ | ★★ | 120 F |
| | LA COURSE A LA BOUSSOLE | Amsoft | Amstrad | K7 | 8-10 ans | ★★★ | ★★★ | 99 F |
| | LE GÉOGRAPHE | Amsoft | Amstrad | K7 | + 10 ans | ★★★ | ★★★ | |
| | L'HORLOGER 1 et 2 | Amsoft | Amstrad | K7 | 7-8 ans | ★★★ | ★★★★ | 99 F |
| | TOUR D'EUROPE | Exelvision | EXL 100 | K7 | 12-16 ans | ★★★ | ★★★★ | 99 F |
| FRANÇAIS | ARBRE A HISTOIRE ET A POÈME - CRÉATION ET LECTURE D'HISTOIRES | Direco International | ZX 81 | K7 | 7-8 ans et 9-10 ans | ★★★ | ★★★ | 65 F |
| | ALPHAVILLE | Ediciel-Fisher-Price | TO 7/MO 5/CBM 64 | K7 | 4-8 ans | ★★★★★ | ★★★★★ | 195 F |
| | AMÉLIORER SON VOCABULAIRE | Direco International | ZX 81 | K7 | + 10 ans | ★★ | ★★ | 65 F |
| | AMÉLIORER SON ORTHOGRAPHE | Direco International | ZX 81 | K7 | 9-10 ans | ★★★★ | ★★ | 65 F |
| | APPRENDRE A LIRE VITE ET MIEUX | Direco International | Spectrum/ZX 81 | K7 | 9-10 ans | ★★★★ | ★★★ | 65/75 F |
| | APPRENDRE A PRONOMINALISER | Direco International | Spectrum/ZX 81 | K7 | 9-10 ans | ★★★ | ★★★ | 65/75 F |
| | ARDOISE MAGIQUE | Amsoft | Amstrad | K7 | 7-8 ans | ★★★★ | ★★★★ | 99 F |
| | ASSOCIATION II | Magnard-Informatique | Apple II | Disq | + 8 ans | ★★★★ | ★★★★ | 600 F |
| | ATTRAPE MOT | No man's land | TO 7/MO 5/Amstrad | K7 | 7-8 ans | ★★★ | ★★ | 95 F |
| | DICTÉE ÉLECTRONIQUE | Infogrames | TO 7 | K7 | 10-12 ans | ★★★ | ★★★ | n.c. |
| | FRANÇAIS : AIDE A LA LECTURE | Vifi-Nathan | TO 7/MO 5 | K7 | 6-10 ans | ★★★★ | ★★★★ | 185 F |
| | HOMOPHONES | Magnard-Informatique | Apple II | Disq | 10-14 ans | ★★★★ | ★★★★★ | 600 F |
| | JE, TU, IL | Ediciel | TO 7/MO 5 | K7 | 10 ans - adultes | ★★★★★ | ★★★★ | 165 F |
| | LE PENDU | Amsoft | Amstrad | K7 | 8-10 ans | ★★★ | ★★★ | 99 F |
| | LE ROBERT-CONJUGUER | Le Robert | TO 7/MO 5/Apple II | K7-Disq | 10 ans - adultes | ★★★★★ | ★★★★ | 195/295 F |
| | LETTRES MAGIQUES | Amsoft | Amstrad | K7 | 7-8 ans | ★★★ | ★★★ | 99 F |
| | ORDIFABLES | Vifi-Nathan | TO 7/MO 5 | K7 | 6-10 ans | ★★★ | ★★★★★ | 200 F |
| | PRÉLECTURE | Direco International | ZX 81 | K7 | 5-6 ans | ★★★★ | ★★★ | 65 F |
| | RACINES | Magnard Informatique | Apple II | Disq | 10-14 ans | ★★★★★ | ★★★★★ | 600 F |
| | SAVOIR ÉCRIRE | Computerre | Apple II | Disq | 7-9 ans | ★★★★ | ★★★★ | 490 F |
| | SCÉNARIO | Ediciel-Spinnaker | Apple II | Disq | 6-10 ans | ★★★★ | ★★★★★ | 400 F |
| ANGLAIS | ANGLAIS : MÉTHODE INTÉRACTIVE DE RÉVISION | Vifi-Nathan | Apple II | Disq + K7 | Débutants confirmés | ★★★★ | ★★★★ | 420 F |
| | ANGLAIS (4 volumes) | Procep | CBM 64 | Disq | Débutants confirmés | ★★★★ | ★★★ | 290 F |
| | ANGLAIS | Direco International | ZX 81 | K7 | 2-3 ans d'anglais | ★★★ | ★★★ | 65 F |
| | BINGO BAY | Hatier | Apple II/Atari | Disq | 3-4 ans d'anglais | ★★★ | ★★★ | 220 F |
| | EAST SIDE STORY | Hatier | Apple II/Atari | Disq | 4 ans d'anglais | ★★★★ | ★★★★ | 220 F |
| | HELLO MRS JONES | Hatier | Apple II/Atari | Disq | 2 ans d'anglais | ★★★★ | ★★★★ | 220 F |
| | LE NOUVEL ANGLAIS SANS PEINE | Assimil | Apple II/Oric/TO 7/MO 5 | Disq/K7 | Débutants confirmés | ★★★★★ | ★★★ | 510 F |
| | MAX, THE GLOBE TROTTER | Microlinguia | Apple II | Disq + K7 | Débutants confirmés | ★★★★★ | ★★★★★★ | 1 200 F |
| | PRETERIT STAR | Belin-Edil | TO 7/MO 5 | K7 | + 2 ans d'anglais | ★★★★ | ★★★★★ | 180 F |
| | WORMY | Hatier | Atari/Oric/TO 7/MO 5 | K7 | + 2 ans d'anglais | ★★★★ | ★★★ | 160 F |
| CRÉATION | COCCINELLE | Ediciel | Apple II | Disq | 6-14 ans | ★★★★★ | ★★★★ | 500 F |
| | LE PETIT PEINTRE | Belin | TO 7/MO 5 | K7 | 6-12 ans | ★★★★ | ★★★★ | 180 |
| | MUSIRAMA | Technimusique | EXL 100 | K7 | + 6 ans | ★★★★ | ★★★★ | |
| | POINT D'ORGUE | Ediciel | CBM 64 | K7 | 6 ans | ★★★★★ | ★★★★★ | 350 F |

# COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

**1** **DOSSIER :** Les jeux à cristaux liquides. **LUDIC :** Pac Man **(ATARI 2600). BANC D'ESSAI :** Mattel Intellivision. **LOGICIELS TESTÉS :** Warlords, Kaboom, Freeway, Haunted House **(ATARI 2600),** Singeries, Billard américain **(PHILIPS VIDEOPAC).** Boxe, Ski **(MATTEL INTELLIVISION).** Faucons, Sneakers **(APPLE IIe).** Le désert des tartares, La caverne des lutins **(VICTOR LAMBDA 1).** Missile command **(ATARI 600 XL).**

**2** **DOSSIER :** Match à cinq : les consoles vidéo et leurs logiciels. **LUDIC :** Horse Racing **(MATTEL INTELLIVISION). BANC D'ESSAI :** Texas TI 99 4/A. **LOGICIELS TESTÉS :** Yars Revenge, Video Pinball, Starmaster, Adventure, Super Breakout, Barnstorming, Space Invaders, Asteroids, Circus, Missiles Command, Pac Man, Tennis, Kaboom **(ATARI 2600).** Triple Action, Space Hawk, Tron, Skiing, Auto-Racing, Snafu, Football, Golf, Frog Bog **(MATTEL INTELLIVISION).** Les satellites, Le labyrinthe, Ski, Musique, Las Végas, Le secret des pharaons, Les satellites attaquent **(VIDEOPAC PHILIPS).** Magie des nombres, Car Wars, Zero Zap, Munch Man, Hustle, Tombstone City **(TI 99 4/A).** Evasion, Vautour de l'espace **(PRESTIGE).** Eastern Front **(ATARI 600 XL).** Choplifter **(APPLE IIe).**

**3** **DOSSIER :** Passeport pour l'aventure. **LUDIC :** Stampede **(ATARI 2600). BANC D'ESSAI :** le Philips G 7200 et ses 40 logiciels testés à fond. **LOGICIELS TESTÉS :** Bridge, Starwars, Maths grand prix, Othello, Démon et diamants, Berzerk, Defender, Grand prix, E.T., Frogger, Adventure, Hanted House, Riddle of the sphynx, Sword Quest, Spiderman, James Bond 007, Superman **(ATARI 2600).** Sub Hunt, Frog Bog, Snafu, Reversi, Sword and Serpent, Micro Surgeon, Utopia, Tron II **(MATTEL INTELLIVISION).** Quatre en ligne, Sammai, Combattant de la liberté, La quête des anneaux **(VIDEOPAC PHILIPS).** Cross Fire, Congo, Empire of the over Mind, Cyborg, Castle Wolfenstein, Kabul Spy **(APPLE IIe).** Sammy le serpent de mer, The Quest, Star Raiders, Caverns of mars **(ATARI 600 XL).** Jupiter Lander, Radar rat race **(VIC 20).** Caverne des lutins **(VICTOR).**

**4** **DOSSIER :** Onze ordinateurs à moins de 5 000 F. **LUDIC :** Pitfall **(ATARI),** Utopia **(MATTEL). CARTE POSTALE :** Escale à Las Vegas. **LOGICIELS TESTÉS :** Volley Ball, Cosmic Arc, Star Voyager, Demon Attack, Jawbreaker, Marauder, Threshold, King Kong, Les guerriers de l'espace, Spiderman, Megamania, X Man, Les aventuriers de l'arche perdue, La valise piégée **(ATARI).** Mille bornes **(TANDY TRS 80).** Foot Ball **(TI 99 4/A).** Road Race **(VIC 20).**

ÉPUISÉ

**5** **DOSSIER :** Les combats spatiaux. **LUDIC :** Les aventuriers de l'arche perdue. **BANC D'ESSAI :** Colecovision et Vectrex. **CHALLENGE :** 7 logiciels de tennis. **CARTE POSTALE :** Epcot Center. **LOGICIELS TESTÉS :** Mrs pac man, sea Quest, Sky Jinks, Football, Centipede, Planet Patrol, Reactor, Jedi Arena, Fast Eddie, Turmoil, Nid d'espion, Video Olympics, Tennis, Space Invaders, Defender, Asteroids, Space War, Threshold, Space Chase, Nexar, Cosmic Ark, Yars Revenge, Planet Patrol, L'empire contre-attaque, Laser Blast, Vanguard, Missile Command, Megamania, Guerriers de l'espace, Demon Attack, Phoenix, Star Raiders, Star Master, Star Voyager, Phaser Patrol, Space Attack **(ATARI 2600).** Word Fun, Maths Fun, Tennis, L'armada de l'espace, Atlantis, Star Strike, Chasseur de l'espace, Astromash, Demon Attack, Space Battle, Space Spartans **(MATTEL).** Shamus, Star Raiders **(ATARI 600 XL).** Pictor **(TO 7).** TI Invaders **(TI 99 4/A).** Olympics **(VIDEO SYSTEM).** Monstre de l'espace, Les satellites attaquent, Combattants de la liberté **(VIDEOPAC).** Mine Storm, space Wars, Star Hawk, Scramble **(VECTREX).** Trader **(ZX 81).** Jeux de balle, Invaders **(INTERTON).** Grand Slam Tennis **(ADVISION).** Tennis **(CREATIVISION).**

**6** **DOSSIER :** 120 jeux à emporter en vacances. **BANC D'ESSAI :** Home Arcade, Datavision, Interton, Tronic. **ACTUEL :** Les pirates du XXe siècle. **LOGICIELS TESTÉS :** Action Force, Sky Skipper, world end, Gorf, Spider Fighter, River Raid, Fast Food, Dragon, Fire Miner 2049 **(ATARI 2600).** Atlantis, Microsurgeon, Beauty and the Beast **(MATTEL INTELLIVISION).** Super glouton, La quête des anneaux, La conquête du monde **(VIDEOPAC).** Parsek **(TI 99 4/A).** Trap, Tridi 444 **(TO 7).** Cosmic Chasm **(VECTREX).** Quizmaster **(VIC 20).** Donkey Kong, Les Schtroumpfs, Venture **(COLECOVISION).** Miner 2049, Les cavernes de Mars, Qix **(ATARI 600 XL).**

**7** **DOSSIER :** Les simulateurs de vol. **LUDIC :** Advanced dungeons and dragons **(MATTEL). BANC D'ESSAI :** Commodore 64, Home Vision, Extension ordinateur de la console Mattel. **CARTE POSTALE :** Les coulisses d'Atari à Silicone Valley. **LOGICIELS TESTÉS :** Asteroids Fire, Jungle Hunt, Sorcerers Apprentice, Demolition Herby, Ram It, Oink, Enduro, Wall Break, Jacky Jump, Galaxian **(ATARI 2600).** Happy Trails, Burger Time **(MATTEL).** Cosmic Avenger, Mouse Trap, Turbo **(COLECOVISION).** Jumbo jet pilot **(Atari 600 XL).** La maison hantée, Killer Bees, Le ballon fou, Terra Hawks **(VIDEOPAC),** Soldier **(DAI).** IFR Flight Simulator, Rendez-vous, Spitfire Simulator, Air Sim 1, Flight Simultor, A 2 FS1 Flight Simulator **(APPLE 48 K).** T 80 FS 1 Flight simulator **(TRS 80).** 747 Simulator **(DRAGON 32).** Vol, Pilot **(ZX 81).**

**8** **SUPER GUIDE DES JEUX VIDÉO 1984. - 10 CONSOLES DE JEU VIDÉO :** Video Secam System, VCS 2600 Atari, Mattel Intellivision, Interton VC 4000, Home Vision, Vectrex, Advision, Colecovision , Videopac C 52 et G 7200, Jopac G 7400 et Philips G 7400. **24 ORDINATEURS POUR JOUER :** Multitech, MPF II, VIC 20, Commodore 64, Intellivision, Dai, PHC 25, Jupiter Ace, Apple IIe, Oric 1, Laser 200, Hector HRX, Tandy MC 10, TO 7, TI 99 4 A, BBC, Lynx, ZX 81, Spectrum, Dragon 32, Yeno SC 3000, Atari 600 XL, Sharp MZ 700, Tandy TRS Color, Spectravideo SV 318. **12 ÉCHIQUIERS ÉLECTRONIQUES : LES MINIS QUI MARCHENT. 300 LOGICIELS AU TILTOSCOPE ET LES 60 LOGICIELS COURONNÉS PAR TILT :** Pitfall, Enduro, River Raid, Centipede, Tennis, Les aventuriers de l'arche perdue, Action Force, Mrs Pacman **(ATARI 2600).** Dracula, Advanced Dungeons ands Dragons, Atlantis **(MATTEL).** Turbo, Donkey Kong Junior, Zaxxon, Q*-Bert, Donkey Kong **(COLECOVISION).** Submarine Commander, Front de l'Est 1941, Fort Apocalypse, MULE, Pinball Construction Set **(ATARI 600 XL).** Pictor **(TO 7).** Parsec **(TI 99 4/A).** Road Race, Alien, Avenger, Arcadia **(VIC 20).** Terra Hawks, La quête des anneaux **(VIDEOPAC).** Cosmic Chasm **(VECTREX).** Duel **(DAI).** Choplifter, Microbe, IFR, Flight Simulator, Apple Cider Spider **(APPLE IIe).** Sonar, Temple of Apshai, Invasion Orion **(TRS 80).** Doddle Bug, Shuttle **(DRAGON 32).** Intercepteur, Xenon 2, Dark Cristal, Dictateur **(ZX 81).** Congo Bongo **(Yeno SC 3000).** Jupiter Lander, Laser Zone, Jump Man, Protector 2 **(COMMODORE 64).** Le mystère de Kikekankoi **(ORIC 1).** Gobbledegook **(JUPITER ACE).** Felix in the FACTORY **(BBC).** Corn Cropper, Intercepteur Cobalt, Ah Diddum **(SPECTRUM 48 K).** Hangman **(LASER 200).** La grenouille, Asteroïde **(HECTOR 2).**

**9** **DOSSIER :** Les courses automobiles. **LUDIC :** Intercepteur Cobalt **(SPECTRUM). BANC D'ESSAI :** Atari 600 XL, Aquarius, Sega Yeno SC 3000. **LOGICIELS TESTÉS :** Asterix, Popeye, Tuttenkham, Decathlon, Artillery Duel, Super Kung Fu, Ghost Manor, Spike's Peak, Poo Yan, Keystone Kappers, Moon Patrol, Joust, Battlezone, Dig Dug, Le retour du Jedi, Street Racer, Indy 500, Math Grand Prix, Dodge Em, Grand Prix, Dragster, Night Driver, Enduro, Pole Position **(ATARI 2600).** Beamrider, Auto Racing **(INTELLIVISION).** Looping, Space Fury, Turbo **(COLECOVISION).** Pole Position **(ATARI 600 XL).** Car Wars, Ambulance, Driving Demon **(TI 99 4/A).** Road Race **(VIC 20).** Chez Maxime, Course de voiture **(VIDEOPAC).** Web Wars, Fortress of Narzod, Hyper Chase **(VECTREX).** A.E. **(APPLE IIe).** Croqueur, Race Fun, Stock Car **(ZX 81).** Le ballon d'or, 3d Glooper, Slap Dab **(COMMODORE 64).** Cubert, Driver **(ORIC 1).** Zoom, Jumping Jack, Jungle Trouble, Maziacs **(SPECTRUM).** Planet Patrol **(LASER 200).** Le clochard, Route 16 **(ADVISION).**

**10** **DOSSIER :** Les wargames. **LUDIC :** Le mystère de Kikekankoi. **BANC D'ESSAI :** Spectravideo SV 318, Super charger de Starpath pour Atari 2600. **CARTE POSTALE :** Las Vegas 1984. **LOGICIELS TESTÉS :** Cookie Monster Munch, Alpha Beam, Big Bird, Frosbite Bailey's, H.E.R.O., Star Trek, Buck Rogers, Sir Lancelot, Robin Hood **(ATARI 2600).** Safecracker, Ice Trek **(INTELLIVISION).** Space Panic, Pepper II, Rocky **(COLECOVISION).** Le mur de Berlin **(VIC 20).** Frogger, Q* Bert **(VIDEOPAC).** Flipper Pinball, Spike **(VECTREX).** Zaxxon **(APPLE).** Mineur **(ZX 81).** Monaco GP **(YENO SC 3000).** Dicky's Diamond, Skramble **(COMMODORE 64).** Vol Oric **(ORIC 1).** Invincible Island, Manic Miner, Kong **(SPECTRUM).** Tennis **(LASER 200).** Le Dragon du donjon **(HECTOR).** Protector **(LYNX).**

**11** **DOSSIER :** Les robots attaquent. **LUDIC :** Manager **(SPECTRUM 48 K). BANC D'ESSAI :** Electron Acorn, Atmos. **LOGICIELS TESTÉS :** Jet Pac, Atic Atac, Ant Attack, M. Wimpy, Pssst, Deathchase, Stargazer Secret, Alchimist **(SPECTRUM).** Bloc Head, el Bandito, Skramble **(DRAGON 32).** Bounzy, Siren City, Stix **(COMMODORE 64).** Spannerman, Space Trek, The Worms **(LYNX 81).** Choplifter, Meter Mania **(VIC 20).** High Resolution **(ZX 81).** Champion Tennis **(YENO SC 3000).** Night Flight, Zorgon's Revenge **(ORIC 1).** Pharaon's Curse **(ATARI 600 XL).** Omega Race, Time Pilot, Fathom, Slither, Nova Blast **(COLECOVISION).** Cosmic Rescue **(LASER 20).** Police Artist **(APPLE IIe).** Snoopy et le baron rouge, Pitfall II, Pigs in Space, Panda **(ATARI 2600).** Donjons et dragons **(AQUARIUS).** Mes premiers mots croisés **(TO 7).** Chat et souris **(VIDEOPAC).**

**12** **DOSSIER :** Les secrets du dessin électronique. **LUDIC :** L'aigle d'or **(ORIC). BANC D'ESSAI :** Sega, Yeno SC 3000. **LOGICIELS TESTÉS :** Paint Brush, Paint Magic, Hover Boover, Hexpert, Laser Zone, Jeep, Kong **(COMMODORE 64).** Connexion **(TO 7).** Laser Gates, Mario Bros **(ATARI 2600).** Encounter, Super Cobra, Popeye, Movie Maker, Tablette graphique, Stylo optique, Frogger **(ATARI 600 XL).** Piège **(HECTOR).** Stonkers, Panique, Spectra Smash, Jogger, Intruders, Fantasia, Rocket Raider, Scuba dive **(SPECTRUM).** Safari Hunting, Exerion, Borderline **(YENO SC 3000).** Black Jack Poker, Mr. Do, Wing War **(COLECOVISION).** Tortues **(VIDEOPAC).** Pedro, Leggit, Cuthbert in the Mine, Stylo optique, Nerble Force **(DRAGON 32).** Quackers, Andes Attack, Laser Zone **(VIC 20).** Mushroom Mania, Centripede, Morpion, Jackpot 1, Dextérité, Lochness Monsters **(ORIC 1).** Subspace Striker, Zor, Dallas **(ZX 81).** Bezoff, Snake Byte, Canyon Climber **(APPLE IIe).** Treasure Island, Muncher **(LYNX).** C.L.I.O. **(DAI).** Koala Pad **(APPLE, ATARI 600, IBM PC, Commodore 64).** Colour Graphic **(BBC).** Pictor, Caractor **(TO 7).** Art Master, Animaction **(VECTREX).**

**13** **DOSSIER :** Les jeux de sport. **LUDIC :** Fort Apocalypse **(COMMODORE 64** et **ATARI 600 XL). BANC D'ESSAI :** Adam. **RÔLES :** Invincible Island **(SPECTRUM 48 K). LOGICIELS TESTÉS :** Basket Ball, Boxing, Decathlon, Ice Hockey, Tennis, Volley Ball, Cristal Castle, No Escape **(ATARI 2600).** Dimension X, Millipede, Jungle Hunt, Pengo, Demon Attack, River Raid, Keystone Kappers, Megamania, Basket Ball **(ATARI 600 XL).** 3D Seiddab Attack, 3 Space Wars, Cuthbert Goes Digging, Glaxxon **(DRAGON 32).** Birth & the Bees, Chuckie Egg, Bugaboo, Meteroids, Crawler, Derby day, Road Toad, 3D Tunnel, Moon Buggy, Hunchback, the Turk, Voice Chess, Handicap Golf, Royal Birkdale **(SPECTRUM).** Harrier Attack, Rat Splat, Gaspak, Villes de France, Pengoric **(ORIC ATMOS).** Sky Blazer, Atom Smasher, Catcha Snatcha, Dragon Fire, Space Fortress **(VIC 20).** Frogger, Oil's Well, Pit Stop, Serpentine, Telenguard, Foot Ball, Kick Off, Le ballon d'or **(COMMODORE 64).** Tamponneur, Roman Empire, Scramble, Gulp, La Pulga **(ZX 81).** Miner 2049, Laser chase, Circus **(LASER 200).** Olympic Decathlon, One on one, Norad, Othello Reversal, Serpentine **(APPLE IIe).** Tron ((**AQUARIUS).** Basket Ball, Jeux de quilles, Football américain, Football de table, Football électronique, Hockey électronique, Jeu de panier, Volley Ball **(VIDEOPAC).** Boxing, Hockey, NBA Basket Ball, PGA Golf, Soccer, Tennis **(INTELLIVISION).** Champion Golf, Champion Tennis **(YENO SC 3000).** Goofy Golf, Volley Ball **(HECTOR II).** Olympic Decathlon **(TRS 80).** Rocky **(COLECOVISION).**

**14** **DOSSIER :** 55 jeux éducatifs au tiltoscope. **RÔLES :** La citadelle **(ORIC-ATMOS). BANC D'ESSAI :** MO 5 Thomson et Laser 3000. **LOGICIELS TESTÉS :** Planetoids, Space Raiders, Hungry Horace, Trashman, Jet Set Willy, Doomsday Castle, Penetrator **(SPECTRUM).** Lunar Rover Patrol, Junior Revenge, Bridge Master, Chuckie Egg, Cu Bert, Whirlibird Run **(DRAGON 32).** Falcon Patrol, Tranz Am, Rootin Tootin, Robin to the Rescue, O'Rileys Mine, China Rescue, Lode Runner, hard Hat Mack, Burger Time, Congo Bongo, Defender 64, Get off my Garden, Genesis, Wheelin Wallie, Zodiac **(COMMODORE 64).** Robotron, Necromancer, Final Legacy, The Dreadnaught factor **(ATARI 600 XL).** Chess, Awari **(LASER 200).** Atom Smasher **(ELECTRON ACORN).** Evolution **(APPLE IIe).** BS's Quest for Tires, Wargames, James Bond 007, Burger Time, Destructor, Cabbage Patch Kids **(COLECOVISION).** Dévoreur, Sectionneur, Namtir Raider, Voleur **(ZX 81).** Ice Giant, Scuba Dive, Starfighter, Super Meteors **(ORIC 1).** Night Stalker, Solar Storm, Galaxian **(ATARI 2600).**

**15** **DOSSIER :** Les logiciels d'aide à la création musicale. **RÔLE :** Valhalla **(SPECTRUM). BANC D'ESSAI :** EXL 100. **CARTE POSTALE :** Chicago 1984 : Le Consumer Electronic Show. **LOGICIELS TESTÉS :** Editeur musical, Memoric, Bombyx, Drive Point, Quark Flight Simulator, Strip 21, Tendre poulet, Chef, Ultima Zone **(ORIC ATMOS).** 3D Lunattack, Touchstone, Kriegspiel, Cosmic Cruiser, Crash, Fruity, Ugh, Chess, Dragon Chess, Shenanigans **(DRAGON 32).** Front Line, Frantic Freddy, Victory, Frenzy **(COLECOVISION).** Bruce Lee, Beamrider, Decathlon, Hes Games, Summer Games, Space Action 64, Castle Wolfenstein, Pitfall, Cudly Cuburt, Pilot 64, Skier 64, Dancing Feats, Fantomusic, Musicalc, Music Construction Set, Multisound Synthetiser, Synthy 64, Ultisynth 64, Chinese Juggler **(COMMODORE 64).** Lunar Lander 2, Autoroute **(TI 99 4/A).** Dallas Quest, Bruce Lee, Galaxie L **(APPLE IIe).** Sabre Wulf, Stoppez les missiles, Blue Thunder, The Train Game, Cookie, Thrusta, Super Sabre, Bruce Lee, Olympimania, Pedro, Pi Ballet, Pinball Wizzard, Horace Goes Skiing, Jungle Fever, XOGS'4 **(SPECTRUM).** Bidul, Chasseur Omega, Clef des chants, Melodia, Polyphonia, Synthetia, Pilot **(TO 7).** Mangia **(ATARI 2600).** Boîte à musique, Editeur de sons, Jouer du piano, Los Angeles 84, Music Composer, Dallas Quest, Bruce Lee **(ATARI 600 XL).** Xeres, Les dés d'or **(LASER 200).** Othe Vic **(VIC 20).** Morceaux divers, Music Tutor **(DAI).** Création musicale **(LYNX).**

**16** **DOSSIER :** Tous les joysticks. **LUDIC :** Flight Simulator 2 **(APPLE II et COMMODORE 64). RÔLE :** Waydor **(ORIC ATMOS). BANC D'ESSAI :** MTX 512 Memotech. **LOGICIELS TESTÉS :** World Cup, Match Point, Cosmic Cruiser, Jack and the Beanstalk, Night Gunner, Psytron, Titanic, Cavern Fighter, PI Eyed, Foot Ball Manager, Star Warrior, Interceptor, Knight Driver **(SPECTRUM).** Gold Mine, Mission Alphatron, Nemo **(MTX 512).** Drol, Minit Man **(APPLE II).** Samy Light, Foot, Bump and Jump, Zenji, Roc'n Rope, Montezuma Revenge, Tarzan, Flipper Slipper, Decathlon, Pitfall **(COLECOVISION).** 3D Formule 1, Crocky **(ZX 81).** Bumblebee, Tri Jeu, Way Out **(APPLE II).** 4e Dimension, Aztec Challenge, Strip Poker, Gyruss, Boulder Dash, Rescue Squad, Bozo's Night Out, Loco, Cybotron, Decathlon, Pesky Painter, Petch, Savage Pond, Hero, Starwars, Gateway of Apshai **(COMMODORE 64).** Flip and Flop, Boulder Dash, Spare Change **(ATARI 600 XL).** Felix and the factory **(ELECTRON ACORN).** Lancelot, Canada, Bering, Le trésor du pirate, QSTYX, Coloric, Cock'in **(ORIC 1).** Evasion Record **(LASER 200).**

**17** **SUPER GUIDE DES JEUX VIDÉO 1985. - 8 CONSOLES DE JEU VIDÉO :** Colecovision, VCS 200, Vectrex, Intellivision, Advision, G 7400, JOPAC 7400, video color, HMG 7900. **40 MICRO-ORDINATEURS :** MO 5, Alice, Alice 90, Adam, Amstrad CPC 464, Atari 800 XL, Alphatronic PC, Apple iie et IIc, B.B.C. Acorn, Canon V 20, Commodore 64, DAI, Dragon 32/64, VIC 20, E.X.L. 100, Extension Basic C 7420, Hector HRX, IBM PC Jr, Jupiter Ace, Lansay 64, Laser 3000, Laser 200-310, Lynx 48 K, Aquarius, M.T.X. 500/512, Oric Atmos, Sanyo PHC 25, Sanyo PHC 28, Sharp MZ 700, Sinclair QL, Spectravideo SV 318, Tandy MC 10, TI 99/4 A, T 07/70, TRS Color 2, Yashica YC 64 MSX, Yeno SC 3000, Electron, ZX 81, ZX Spectrum. **9 ÉCHIQUIERS ÉLECTRONIQUES :** Constellation, Conchess, Concord, Elite A/S, L'Empereur, Grand Master, Mephisto, Superstar, Sensory 9. **LES MINIS QUI MARCHENT. TOUT SAVOIR SUR LES ROBOTS. 500 LOGICIELS DE JEU AU TILTOSCOPE. TILT D'OR : LES 20 MEILLEURS LOGICIELS COURONNÉS PAR TILT :** Atari Artist, Bruce Lee, Pole Position, BC Quest for Tires **(ATARI 600 XL),** Gyruss **(ATARI 2600),** Wing War, Rocky **(COLECOVISION),** Summer Games, Gyruss, Fantom Music, Fort Apocalypse, Archon, Decathlon, Hes Games **(COMMODORE 64).** Mots en fleurs **(TO 7),** L'Aigle d'or **(ORIC/ATMOS),** Flight Simulator II, Sargon III, BC Quest for Tires, Germany 1985 **(APPLE IIe),** Scuba Dive, Match Point **(SPECTRUM 48 K).**




# LES SUPER NOUVEAUTÉS DE LA RENTRÉE SONT ARRIVÉES !..

*Appelez-nous vite !...*

## COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MO 5 ORIC - ATMOS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI

**GUILLEMOT International Software** - B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - tél 99 08 83 54 et 99 08 83 17 du lundi au samedi de 9 à 19 h.

### COMMODORE 64

- BEACH HEAD FR ... 95 F
- BLUE MAX FR ... 95 F
- BOUNTY BOB ST.BACK FR ... 95 F
- BRUCE LEE FR ... 95 F
- BUCK ROGERS FR ... 95 F
- COMBAT LEADER FR ... 149 F
- F 15 STRIKE EAGLE FR ... 149 F
- FORT APOCALYPSE FR ... 95 F
- GROGS REVENGE FR ... 95 F
- INDIANA JONES FR ... 95 F
- POLE POSITION FR ... 95 F
- RAID OVER MOSCOU FR ... 95 F
- SPITFIRE ACE FR ... 95 F
- SPY HUNTER FR ... 95 F
- STRIP POKER FR ... 95 F
- ZAXXON FR ... 95 F
- BATTLE for NORMANDY FR ... 149 F
- SOLO FLIGHT FR ... 149 F
- QUASIMODO ... 95 F
- TAPPER ... 95 F
- SUPERHUEY ... 95 F
- SNOKIE ... 95 F
- FLAK ... 95 F
- DRELBS ... 95 F
- DAMBUSTERS ... 95 F
- ULTIMA III ... 95 F
- MONSTER TRIVIA ... 95 F
- TALLADEGA ... 95 F
- MISSION ASTEROID ... 95 F
- ULYSSES ... 95 F
- WIZZARD AND PRINCESS ... 95 F
- DOUGH BOY ... 95 F
- DIG DUG ... 95 F
- PAC MAN ... 105 F
- MR. DO ! ... 95 F
- CAVERNS OF KAFKA ... 95 F
- CONGO BONGO ... 95 F
- SENTINEL ... 115 F
- STELLAR 7 ... 105 F
- NATO COMMANDER ... 145 F
- UP'N DOWN ... 95 F
- DROP ZONE ... 105 F
- BEACH HEAD (D) ... 175 F
- BRUCE LEE (D) ... 140 F
- BUCK ROGGERS (D) ... 145 F
- COMBAT LEADER ... 145 F
- CONAN (D) ... 140 F
- CONGO BONGO (D) ... 145 F
- DRELBS (D) ... 145 F
- F15 STRIKE EAGLE (D) ... 145 F
- FORT APOCALYPSE (D) ... 145 F
- BATTLE for NORMANDY (D) 140 F
- NATO COMMANDER (D) ... 145 F
- RAID OVER MOSCOU (D) ... 175 F
- SENTINEL (D) ... 135 F
- SPITFIRE ACE (D) ... 175 F
- STELLAR 7 (D) ... 129 F
- SUPER HUEY ... (D) ... 139 F
- TAPPER (D) ... 135 F
- ZAXXON (D) ... 145 F
- POLE POSITION (D) ... 145 F
- SOLO FLIGHT (D) ... 145 F
- DECATHLON (Fr) ... 105 F
- WEB DIMENSION (Fr) ... 105 F
- DESIGNER'S PENCIL (Fr) 105 F
- INT. SOCCER ... 175 F
- ON COURT TENNIS FR ... 105 F
- BEAMRIDER FR ... 95 F
- HERO FR ... 95 F
- PASTFINDER FR ... 105 F
- ROCK'N BOLT FR ... 105 F
- GHOSTBUSTERS FR ... 105 F
- MASTER OF THE LAMPS FR 105 F
- PITFALL II FR ... 95 F
- RIVER RAID FR ... 95 F
- SPACE SHUTTLE FR ... 95 F
- DEMON OF TOPAZE ... 95 F
- BOOTY ... 65 F
- HEADACHE ... 65 F
- ROLAND'S RATS RACE ... 65 F
- FOOTBALL MANAGER ... 95 F
- ANKH ... 95 F
- AZTEK ... 95 F
- LORDS OF MIDNIGHT ... 75 F
- M. ROBOT ... 95 F
- MY CHESS II ... 95 F
- PSI WARRIOR ... 95 F
- PSYTRON ... 95 F
- SPY VS SPY ... 95 F
- SHADOW FIRE ... 105 F
- SHADOW FIRE (Disk) ... 135 F
- COMBAT LYNX (Fr) ... 95 F
- ADVENTURE QUEST ... 95 F
- CASTLE OF TERROR ... 105 F
- HAMPSTEAD ... 95 F
- THE HOBBIT ... 165 F
- SHERLOCK HOLMES ... 125 F
- ZIM ZALA BIM ... 95 F
- THE HOBBIT (Disk) ... 190 F
- DARK TOWER ... 95 F
- GRAND LARCENY ... 95 F
- PENETRATOR ... 85 F
- WITCH'S CAULDRON ... 89 F
- EVERYONE'S A WALLY (Fr) 105 F
- HUNCHBACK ... 75 F
- STUNT BIKE ... 79 F
- TORNADO LOW LEVEL ... 85 F
- PYJAMARAMA ... 75 F
- D. TH DECATHLON ... 95 F
- HUNTCHBACK II ... 85 F
- KONG STRIKES BACK ... 85 F
- HAVOC ... 125 F
- KOKOTONI WILF ... 95 F
- MATCH POINT (Tennis) ... 105 F
- JET SET WILLY II ... 85 F
- JET SET WILLY ... 75 F
- LODE RUNNER ... 125 F
- MANIC MINER ... 95 F
- JUICE ... 75 F
- MOTOR CROSS ... 95 F
- SLAP SHOT (Hockey s. gl.) 125 F
- CADCAM WARRIOR ... 85 F
- STAFF OF KARNATH ... 95 F
- SUMMER GAMES (K 7) ... 165 F
- SELECT 1 ... 125 F
- POLITIQUE ECONOMIQUE ... 190 F
- FIGHTER PILOT (Fr) ... 105 F
- WORLD SERIES BASEBALL 95 F
- TIR NA NOG ... 125 F
- SHADES ... 125 F
- IMPOSSIBLE MISSION ... 125 F
- AIR WOLF ... 125 F
- 10 MEGAHITS ... 115 F
- STRANGE LOOP ... 125 F
- CIPHOID 9 ... 125 F
- SUICIDE STRIKE ... 95 F
- KENSINGTON ... 125 F
- THEATRE EUROPE ... 115 F
- ONE ON ONE (Basket) ... 125 F
- CHOP LIFTER ... 125 F
- RAID ON BUNGELING BAY ... 125 F
- HARD HAT MAC ... 125 F
- ARCHON ... 165 F
- DAVID'S MIDNIGHT MAGIC 125 F
- GATES OF DAWN ... 105 F
- GREMLINS ... 105 F
- COLOSUS CHESS 2.0 ... 115 F
- CAULDRON ... 95 F
- SPITFIRE 40 ... 125 F
- MONOPOLY ... 125 F
- GLIDER PILOT ... 125 F
- ADVENTURE QUEST ... 105 F
- ASTRO CHASE ... 85 F
- AZIMUTH (Fr) ... 105 F
- BATTLE FOR MIDWAY (Fr) 115 F
- BOOLDERDASH ... 95 F
- BREAK FEVER ... 85 F
- E. Kidds jump challenge ... 85 F
- EMPIRE OF KARN ... 85 F
- ENTOMBED ... 105 F
- FORBIDDEN FOREST ... 95 F
- GRYPHON ... 95 F
- MICROSAPIENS (Fr) ... 105 F
- PITSTOP II ... 105 F
- SHOOT THE RAPIDS ... 80 F
- SPIDERMAN ... 100 F
- HYPER SPORT ... 79 F
- FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD ... 99 F
- ANTICIPAL ... 89 F

#### NOUVEAUTES

- ELIDON (Fr) ... 98 F
- A VIEW TO KILL ... 119 F
- THE WAY OF THE EXPLODING FIST ... 109 F
- MORDENS QUEST ... 77 F
- Master of the Lampes (D) 179 F
- GHETTO BLASTER ... 95 F
- Spécial EDITION (6 jeux) 105 F
- BOULDERDASH II ... 118 F
- ELITE ... 139 F
- MACHINE LIGHTNING ... 239 F
- THING ON A SPRING ... 105 F
- FRANK BRUNO'S BOXING ... 99 F
- FIONA RIDES OUT ... 109 F
- BLAGGER GOES TO HOLLYWOOD ... 125 F
- DAMBUSTERS (D) ... 139 F
- WHITE LIGHTNING (D) ... 243 F
- WAY OF EXPLODING FIST (D) ... 139 F
- FIGHTER PILOT (Fr) (D) ... 129 F
- BLACK WITCH ... 119 F
- THE GREAT AMERICAN ROAD RACE ... 105 F
- TOUR DE FRANCE ... 109 F
- HERBET'S DUMMY RUN ... 119 F
- FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD ... 99 F
- SPEED KING ... 129 F
- FIVE FIVE ... 85 F
- STARION ... 129 F
- BLACK WHICH ... 129 F
- SKYFOX (D) ... 129 F
- ELITE (D) ... 215 F
- WIZARD AND THE PRINCESS (D) ... 193 F

### SPECTRUM

- FIGHTER PILOT (Fr) ... 89 F
- ALIEN 8 FR ... 99 F
- AIR WOLF ... 75 F
- LORDS OF MIDNIGHT ... 65 F
- MANAGER ... 125 F
- BEACH HEAD FR ... 85 F
- BLUE MAX FR ... 85 F
- BRUCE LEE FR ... 85 F
- BUCK ROGERS FR ... 85 F
- TAPPER FR ... 95 F
- ZAXXON FR ... 85 F
- SPY HUNTER FR ... 95 F
- RAID OVER MOSCOU FR ... 85 F
- ENDURO (Fr) ... 89 F
- GHOSTBUSTERS FR ... 89 F
- PITFALL II FR ... 89 F
- RIVER RAID FR ... 89 F
- SPACE SHUTTLE FR ... 89 F
- BEAM RIDER FR ... 89 F
- H.E.R.O. FR ... 89 F
- LODE RUNNER ... 95 F
- PSYTRON ... 85 F
- STEVE DAVIS SNOOKER ... 85 F
- SELECT 1 ... 105 F
- COMBAT LYNX (Fr) ... 95 F
- KOKOTONY WILF ... 75 F
- BACK PACKERS ... 89 F
- TIR NA NOG ... 95 F
- MONTY IS INNOCENT ... 75 F
- MONTY MOLE ... 85 F
- THE LEGEND OF AVALON ... 85 F
- TECHNICIAN TED ... 95 F
- HEROES OF KARN ... 85 F
- BOULDERDASH ... 85 F
- LORDS OF TIME ... 85 F
- TECHNICIAN TED ... 95 F
- SOFTWARE STAR ... 95 F
- FOOTBALL MANAGER ... 85 F
- VALHALLA ... 85 F
- 10 MEGAHITS (10 jeux) ... 115 F
- MOON CRESTA ... 95 F
- HAVOC ... 95 F
- DRAGONTORC ... 95 F
- ERIC BRISTOW (Fléchettes) 95 F
- WIZZARD LAIR ... 95 F
- THE HOBBIT ... 165 F
- SHERLOCK HOLMES ... 145 F
- SKOOL DAZE ... 95 F
- PROJECT FUTURE ... 75 F
- PYJAMARAMA ... 75 F
- TRASHMAN ... 75 F
- TRAVEL WITH TRASHMAN ... 75 F
- D. TH. DECATHLON ... 85 F
- GIFTS FROM THE GODS ... 95 F
- HUNTCHBACK II ... 85 F
- KONG STRIKES BACK ... 85 F
- MATCH DAY (Football) ... 90 F
- MATCHPOINT (Tennis) ... 85 F
- STAR STRIKE ... 75 F
- E. KIDDS JUMP CHALLENGE . 85 F
- JET SET WILLY ... 75 F
- ATIC ATAC ... 75 F
- KNIGHT LORE (Fr) ... 95 F
- SABRE WULF ... 95 F
- UNDERWURLDE ... 95 F
- WHITE LIGHTNING ... 190 F
- CONFUZION ... 95 F
- MACHINE LIGHTNING ... 190 F
- GREMLINS ... 115 F
- BROADSTREET ... 105 F
- LAZY JONES ... 85 F
- 3 D MOVER (Ere) ... 162 F
- ANDROIDE (Ere) ... 67 F
- AWARI (Ere) ... 45 F
- BASIC ETENDU (Ere) ... 162 F
- BATTLE FOR MIDWAY (Fr) 105 F
- COBALT (Ere) ... 85 F
- COMPILATEUR (Ere) ... 225 F
- CYCLONE (Ere) ... 88 F
- DEATH STAR ... 82 F
- DESIGNER'S PENCIL (FR) 85 F
- DON JUAN & DRAGUEURS 111 F
- DOOM DARKS REVENGE ... 94 F
- FALL GUY ... 86 F
- FALCON PATROL II ... 82 F
- FANTASTIC VOYAGE ... 82 F
- FLAK ... 91 F
- FORMULA ONE ... 98 F
- FRANKENSTEIN ... 94 F
- HAMPSTEAD ... 100 F
- HELL FIRE ... 81 F
- HISTOIRE (Ere) ... 48 F
- HULK ... 100 F
- JET PAC ... 72 F
- LOMBRIX (Ere) ... 85 F
- LUNAR JETMAN ... 72 F
- MACADAM BUMPER (Ere) 144 F
- MANIC MINER ... 77 F
- MATH (Ere) ... 48 F
- MICROSAPIENS (Ere) ... 126 F
- MILLIONNAIRE (Ere) ... 126 F
- MUGSY ... 81 F
- NIGHT GUNNER ... 74 F
- OBJECTIF ELYSEE (Ere) . 111 F
- OTHELLO (Ere) ... 67 F
- PAINTING JOE (Ere) ... 67 F
- PANIQUE (Ere) ... 64 F
- PENETRATOR ... 81 F
- PRINT + (Ere) ... 108 F
- ROCKY HORROR SHOW ... 94 F
- SHADOW FIRE ... 105 F
- SIR LANCELOT ... 75 F
- SPIDERMAN ... 100 F
- SPORTS HERO ... 81 F
- STARION (Fr) ... 88 F
- TALES OF ARABIAN NIGHT .82 F
- TERRAHAWKS ... 88 F
- THE DUKES OF HAZZARD ..82 F
- THE SORCERY OF CLAYMORGUE CASTLE ... 100 F
- TWIN KINGDOM VALLEY ... 88 F
- VOX (Ere) ... 162 F
- WORLD SERIES BASEBALL . 84 F
- ZX TRANS (Ere) ... 85 F

#### NOUVEAUTES

- A VIEW TO KILL ... 119 F
- MORDENS QUEST ... 77 F
- HYPER SPORT ... 89 F
- FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD ... 109 F
- SPY VS SPY ... 95 F
- STREET HAWCK ... 115 F
- WARLORD ... 95 F
- DYNAMITE BAND ... 95 F
- GLASS ... 108 F
- HUNCHBACK II ... 78 F
- PIPELINE SOS ... 103 F
- FRANK BRUNO'S BOXING . 89 F
- GO TO HELL ... 89 F
- TALES OF ARABIAN NIGHT 79 F
- NIGHTSHADE ... 119 F
- POLE POSITION ... 95 F
- NICK FALDO ... 109 F
- SUPER PIPELINE II ... 95 F
- TALOS ... 109 F
- RED ARROWS ... 99 F
- DAMBUSTER ... 119 F
- HERBET'S DUMMY RUN . 119 F
- BRIAN BLOODAXE ... 109 F
- MASTER CHESS ... 95 F
- FRANK BRUNOS BOXING ... 89 F
- ARCHON ... 126 F
- FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD ... 109 F
- SOUTHERN BELLE ... 119 F
- ROBIN OF SHERWOOD ... 119 F
- NIGHT SHADE ... 135 F
- WAY OF THE EXPLODING FIST ... 129 F
- FIVE FIVE ... 69 F

### AMSTRAD

- GHOSTBUSTERS FR ... 105 F
- FIGHTER PILOT (Fr) ... 105 F
- FOOTBALL MANAGER ... 85 F
- COMBAT LYNX (Fr) ... 125 F
- TALES OF ARAB. NIGHTS .. 95 F
- STAR COMMANDO ... 95 F
- BLAGGER ... 95 F
- HUNTCHBACK ... 75 F
- HUNTCHBACK II ... 95 F
- ST DAVIS SNOOKER ... 95 F
- DARK STAR ... 95 F
- JET SET WILLY ... 89 F
- THE HOBBIT ... 165 F
- BATTLE FOR MIDWAY (Fr) 115 F
- SIR LANCELOT ... 95 F
- KONG STRIKES BACK ... 95 F
- GALAXIA ... 70 F
- TRIPODS ... 95 F
- MANIC MINER ... 95 F
- TECHNICIAN TED ... 85 F
- WORLD CUP FOOTBALL ... 95 F
- HEROES OF KARN ... 95 F
- MESSAGE from Andromeda 65 F
- CHOPPER SQUAD ... 105 F
- FLIGHT PATH 737 ... 95 F
- MINI OFFICE (Tableur) ... 105 F
- JEWELS OF BABYLON ... 75 F
- MACADAM BUMPER (Ere) . 144 F
- AMERICAN FOOT ... 95 F
- SORCERY ... 95 F
- PYJAMARAMA ... 95 F
- TANK BUSTER ... 95 F
- MISTER FREEZE ... 65 F
- FOREST AT WORLD'S END . 65 F
- MILLIONNAIRE (Ere) ... 125 F
- MISSION DELTA (Ere) ... 108 F
- MICROSAPIENS (Ere) ... 126 F
- CONFUZION ... 95 F
- DIGGER BARNES ... 105 F
- DEATH PIT (Fr) ... 105 F
- 3 D STAR STRIKE ... 105 F
- KNIGHT LORE (Fr) ... 95 F
- ALIEN 8 (FR) ... 95 F
- CHUCKIE EGG ... 95 F
- AHHH ... 95 F
- SUPERPIPELINE II (Fr) ... 95 F
- STRIP POKER (Fr) ... 105 F
- D. TH DECATHLON ... 95 F
- TEST MATCH (Cricket) ... 95 F
- SOFTWARE STAR ... 95 F
- WILD BUNCH ... 65 F
- FONT 464 ... 99 F
- AZIMUTH ... 99 F
- AIR TRAFFIC CONTROL ... 105 F
- MASTER CHESS (Fr) ... 105 F
- GILLIGAN'S GOLD ... 89 F
- SURVIVOR ... 95 F
- WARLORD ... 95 F
- FORTH ... 125 F
- DEFEND OR DIE ... 95 F
- HOLD FAST ... 79 F
- GEMS OF STARDUS ... 90 F
- FRUTY FRANK ... 83 F
- STAR AVENGER ... 83 F
- HOME BUDGET ... 165 F
- DATA BASE ... 135 F
- ZEN ASSEMBLER ... 165 F
- CENTRE COURT TENNIS . 115 F
- LOGO ... 165 F

#### NOUVEAUTES

- BEACH HEAD (US GOLD) ... 95 F
- Autre US GOLD, nous consulter
- DAM DAEG 8 ... 109 F
- EVERYONE'S A WALLY ... 109 F
- MORDENS QUEST ... 77 F
- STARION (Fr) ... 98 F
- USE IT ... 139 F
- DUNBARACH ... 109 F
- HANDICAP GOLF ... 89 F
- JACK and the BEANSTALK . 99 F
- KEY FACTOR ... 105 F
- ROCKY HORROR SHOW ... 99 F
- SMUGGLERS COVE ... 85 F
- THE QUILL ... 169 F
- JUMP JET ... 105 F
- GREMLINS ... 105 F
- FRANK BRUNO'S BOXING 109 F
- SUBSUNK ... 55 F
- RAID OVER MOSCOU ... 105 F
- POLE POSITION ... 95 F
- FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD ... 95 F
- BRUCE LEE ... 95 F
- MASTER OF THE LAMPS . 105 F
- FANTASIA DIAMOND ... 99 F
- RED ARROWS ... 99 F
- HARD HAT MACK ... 139 F
- RED MOON ... 98 F
- WAY OF EXPLODING FIST 119 F
- A VIEW TO A KILL ... 139 F
- BRIAN JACK ... 115 F
- COVENANT ... 89 F
- ROBIN OF SHERWOOD ... 119 F
- TERROR MOLINOS ... 105 F

#### EN FRANÇAIS

- JOYAUX DE BABYLONE ... 99 F
- ETUDIANTS
- ANALYSE DE BILANS ... 99 F
- ETUDE DE FONCTIONS ... 99 F
- AMELIE MINUIT (Ere) ... 120 F
- AMS-ASM ... 290 F
- TASWORD ... 199 F
- TASCOPY ... 179 F
- SEMDRAW ... 179 F
- PINBALL ... 119 F
- MEURTRE A GRANDE VITESSE ... 149 F
- NIGHT BOOSTERS ... 109 F
- CHALLENGER ... 119 F
- STRESS ... 109 F
- COBRA ... 109 F
- VILLE INFERNALE ... 109 F
- D A O ... 109 F
- SUPERCOPY ... 109 F
- HISTO QUIZZ ... 109 F
- FORCE 4 ... 109 F
- GRAPHOLOGIE ... 129 F
- HYPERSPACE 4 ... 109 F
- MISSION DETECTOR ... 109 F

#### DISQUETTES AMSTRAD

- ROLAND IN CAVES (D) ... 136 F
- ROLAND ON THE RUN (D) 136 F
- ROLAND AHOY (D) ... 136 F
- ROLAND GOES DIGGING (D) 136 F
- HARRIER ATTACK (D) ... 136 F
- CODE NAME MAT (D) ... 136 F
- MUTANT MONTY (D) ... 136 F
- SPLAT (D) ... 136 F
- QUACK A JACK (D) ... 136 F
- PUNCKY (D) ... 136 F
- AMSGOLF (D) ... 136 F
- HUNTER KILLER (D) ... 136 F
- SNOOKER (D) ... 136 F
- CENTRE COURT TENNIS . 136 F
- CHESS ... 136 F
- CODE NAME MAT ... 136 F
- ELECTRO FREDDY ... 136 F
- HARRIER ATTACK ... 136 F
- HUNCHBACK ... 136 F
- PYJAMARAMA ... 136 F
- SPACE WALK ... 136 F
- SPANNER MAN ... 136 F
- SUPER PIPELINE II ... 136 F
- TASWORD ... 249 F
- FANTASTIC VOYAGE ... 136 F
- TASPRINT ... 229 F
- TASCOPY ... 229 F
- SEMDRAW ... 229 F
- AMS - ASM ... 335 F
- JUMP JET ... 149 F
- FIGHTER PILOT ... 136 F
- MASTER FIELD ... 239 F

Nombreux autres titres NOUS CONSULTER.

### M S X

- BOARDELLO ... 99 F
- BLAGGER ... 99 F
- BUCK ROGGERS ... 135 F
- ADVENTURE QUEST ... 125 F
- FLIGHT PATH 737 ... 105 F
- SPOOK & LADDERS ... 95 F
- CRIBAGE ... 85 F
- ERIC & THE FLOATERS ... 85 F
- THE SNOWMAN (Fr) ... 109 F
- BUZOFF ... 99 F
- CHAMP ... 99 F
- BRIDGE ... 115 F
- HUNTCHBACK ... 99 F
- SHARK HUNTER ... 105 F
- BOOGA BOO (Fr) ... 105 F
- DOG FIGHTER ... 92 F
- CRAZY GOLF ... 89 F
- DUNGEON ADVENTURE ... 115 F
- CLASSIC ADVENTURE ... 93 F
- GHOSTBUSTERS (Fr) ... 125 F
- BEAMRIDER (Fr) ... 125 F
- DECATHLON (Fr) ... 125 F
- PITFALL II (Fr) ... 125 F
- HERO (Fr) ... 125 F
- RIVER RAID (Fr) ... 125 F
- HOBBIT ... 165 F
- JET SET WILLY ... 99 F
- MANIC MINER ... 99 F
- CHUCKIE EGG ... 95 F
- HERCULE ... 120 F
- 737 FLIGHT SIMULATOR ... 126 F
- SORCERY ... 119 F
- MASTER OF THE LAMPS . 125 F

#### NOUVEAUTES

- MANDRAGORE ... 195 F
- BINARY LAND ... 82 F
- LAZY JONES ... 95 F
- SNOWBALL ... 115 F
- THE WRECH ... 154 F
- SORCERY ... 119 F

### ORIC-ATMOS

- MACADAM Bumper (Ere) FR 144 F
- TRIATHLON (Ere) FR ... 135 F
- BUSINESS MAN (Ere) FR ... 126 F
- ELYSEE (Ere) FR ... 129 F
- HADES (Ere) FR ... 225 F
- TERREUR (Ere) FR ... 86 F
- LA CITE MAUDITE (Ere) FR 126 F
- MASTER PAINT (Ere) FR .. 225 F
- MISSION DELTA (Ere) FR .. 86 F
- MICROSAPIENS (Ere) ... 109 F
- MILLIONNAIRE (Ere) ... 95 F
- SAGA (Ere) ... 115 F
- TERMINUS (Ere) ... 95 F
- 1815 ... 139 F
- PINBALL ... 119 F
- MEURTRE A GRANDE VITESSE ... 149 F
- CHALLENGER ... 119 F
- DURENDAL ... 109 F
- STRESS ... 109 F
- BASIC TURBO ... 119 F
- PLANETE BLEUE ... 109 F
- POLYFICHIER ... 149 F
- MUNCHBACK ... 78 F
- MR. WIMPY ... 78 F
- IRLAND OF DEATH ... 78 F

### APPLE II

- DESIGNER'S PENCIL (Fr) (D) 225 F
- GHOSTBUSTERS (Fr) (D) 225 F
- HERO (Fr) (D) ... 225 F
- PITFALL II (Fr) (D) ... 225 F
- SPACE SHUTTLE (Fr) (D) 225 F
- THE TRACER SANCTION (Fr) (D) ... 225 F

### ATARI

- BRUCE LEE FR ... 125 F
- NATO COMMANDER FR .. 105 F
- SPITFIRE ACE FR ... 105 F
- SOLO FLIGHT FR ... 135 F
- BLUE MAX FR ... 105 F
- ZAXXON FR ... 145 F
- DRELBS ... 105 F
- FORT APOCALYPSE FR .. 105 F
- MINER 2049 (Cart) ... 145 F
- FORBIDDEN FOREST ... 95 F
- CAVERNS OF KAFKA ... 95 F
- SPIDER INVASION ... 120 F
- MELT DOWN ... 120 F
- THE E FACTOR ... 120 F
- BEACH HEAD (Disk) ... 148 F
- CONAN (Disk) ... 160 F
- DROPZONE ... 121 F
- ENCOUNTER ... 105 F
- F15 STRIKE EAGLE ... 148 F
- HULK ... 126 F
- POLE POSITION ... 103 F
- SPIDERMAN ... 127 F
- AIR WOLF ... 88 F
- BOUNTY BOB STRIKES BACK ... 119 F
- MIG ALLEY ACE ... 119 F
- STRIP POKER (D) ... 159 F
- STRIP POKER ... 137 F
- GHOST CHESER ... 119 F

#### NOUVEAUTES

- SMASH HITS VOL. 1 ... 165 F
- VOLUME 2 . 165 F
- VOLUME 3 . 165 F
- MR. DO ! ... 103 F
- PAC MAN ... 103 F
- DIG DUG ... 103 F
- ZONE RANGER (Cart) ... 195 F
- SPACE SHUTTLE (Cart) . 195 F
- DECATHLON ... 130 F
- SPACE SHUTTLE (Cass) . 125 F
- AIR WOLF ... 88 F

### ZX 81

- 3 D FORMULE 1 (Ere) ... 65 F
- BUDGET FAMILIAL (Ere) ... 82 F
- CASSE-BRIQUES (Ere) ... 65 F
- CHIROMANCIE (Ere) ... 73 F
- COBALT (Ere) ... 82 F
- GRAPHIX 81 ... (Ere) ... 129 F
- PANIQUE (Ere) ... 65 F
- RIGEL (Ere) ... 82 F
- SCORPIRUS (Ere) ... 65 F
- ZX TRI (Ere) ... 65 F

### THOMSON MO 5

- MILLIONNAIRE (Mo 5) ... 125 F
- VOX (Ere) ... 162 F
- TABLO 5 (Ere) ... 225 F
- LOMBRIX (Ere) ... 126 F
- MISSION DELTA (Ere) ... 162 F

Pour les dernières nouveautés... Appelez-nous

**★ UN JEU GRATUIT POUR 5 ACHETÉS ★ (1) ou 8 F. par jeu à valoir sur votre carte de fidélité.** Pour les dernières nouveautés... Appelez-nous ! (FR = Notice en français)

## BON de COMMANDE

à envoyer à :

**GUILLEMOT International Software**
B.P. 2
56200 LA GACILLY

| TITRES | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| Frais Port et Emballage | + 18 F |
| TOTAL | |

NOM ...
Adresse ...
...
Code postal ... Ville ...
Téléphone ...

ORDINATEUR ☐ C 64 ☐ SPECTRUM ☐ AMSTRAD ☐ THOMSON MO 5 ☐ ORIC-ATMOS ☐ ZX 81 ☐ MSX ☐ ATARI ☐ APPLE II

• Carte de fidélité N°

Je joins un ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-lettre ☐ Contre-remboursement (ajouter 15 F. de frais)

Débitez ma ☐ Carte Bleue VISA ☐ EC Master Card ☐ Américan Express ☐ Crédit Agricole

N° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Date d'expiration .../... Signature (Obligatoire)

(1) Vous choisissez 6 titres, le moins cher est gratuit.
*Livraison sous 48 heures pour tous les produits en stock.*
*Tous nos logiciels sont garantis un an.*
**Revendeurs, Clubs, Pays étrangers :** *nous consulter.* Pour l'étranger : 35 F de Frais de Port.

NOUVEAU

**COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE avec votre "CARTE BLEUE", votre "EUROCARD" ou votre "CARTE CRÉDIT AGRICOLE"**
☎ 99 / 08 83 54 et 99 / 08 83 17
*de 9 à 19 heures*

Siret 875 871 725 00011

# Message in a bottle

Les Tilt-men continuent d'avoir des problèmes... Jeux de rôle ou d'aventure sont passionnants mais conduisent à des fins effroyables ou à des pièges sans issues. Alors si vous êtes perdu ou si au contraire, vous pouvez aider nos héros en difficulté, n'hésitez pas! Ecrivez-nous, nous publierons les questions et les réponses. Une réponse complète sera également publiée dans *Tilt*, après tirage au sort pour départager les ex-aequo. Un abonnement de six mois à gagner chaque mois pour le vainqueur.

**Anne**
*En réponse à Renaud (Tilt n° 23). Pour tuer le gorille de Masquerade, il faut récupérer la pierre située à côté du serpent puis une fois devant la cage du gorille taper « load bra » et « sling rock ».* **On utilise le rasoir dans le sous-sol.** *Devant le bloc de balsa, taper « cut block ». On trouve un pied de biche, indispensable pour ouvrir la cage. Quant à moi, j'aimerais savoir comment faire pour détruire la porte en pierre dans le dernier scénario de Xyphus sur Apple.*

**Christian**
*Dans Eureka à Colditz, ne donnez pas le chocolat au sergent Bruiser, mais au garde qui patrouille en bas de l'escalier et qui vous arrête avec un « Verboten » sans discussion. Pour continuer, tapez « haut ». On trouve alors le disque de l'Anvil Chorus. Pour prendre le cirage, tuez le sergent, c'est très facile. Rendez vous aux douches par le chemin extérieur. J'espère que ces indications aideront les aventuriers à s'en sortir.*

**Yves et Emmanuel**
*En réponse à Sam (Tilt n° 23). Pour rentrer dans le palais de Zimzalabim, il faut faire : « go forward », « right », « examine well », « get rope », « get flint », « go back ». Face aux murailles : « throw rope », « climb rope ». A l'intérieur du palais, avance jusqu'à la porte et tente « go back » jusqu'à ce que l'ordinateur t'accepte.*

**Titya et Tina**
*Je réponds à Fabien (Tilt n° 23). Une fois débarrassé du serpent dans le Diamant de l'île maudite, tu dois faire demi-tour pour te retrouver au pied d'un cocotier. Tape alors « grimpe cocotier » et « prends noix de coco ». On ne peut escalader les cocotiers dont le tronc est glissant. Il est impossible d'ouvrir le placard et la porte de la tour. Tu dois passer derrière la tour à l'endroit ou le mur est cassé ou grimper au cocotier (mettre les bottes) et passer par la fenêtre. N'oublie pas de déblayer le hangar avant de descendre sous la tour. Sinon tu ne pourras t'échapper avec le diamant.*

**Stéphane et Jean-Michel**
*François, pour trouver les tickets de métro dans l'Enlèvement, il faut te rendre au kiosque à journaux et taper « regarder kiosque », « acheter journal » (histoire de rendre le marchand plus bavard), « interroger marchand » et « voir Durand ». En allant au pied de la tour Eiffel (o,s,e)* **tu as l'heureuse surprise de tomber, dans les buissons, sur le cadavre de Durand** *et par la même occasion sur les fameux tickets. Tape trois fois « est » et descend dans le métro. Après quoi il s'agit d'avoir un bon plan de la R.A.T.P. pour ne pas se perdre. Prochain arrêt dans un bar louche. J'espère qu'avec ces indications tu retrouveras Miss Kadok.*

**Aki**
*La clé qui intéresse Stéphane (Tilt n° 23) dans le Diamant de l'île maudite se trouve dans un paquet de cigarettes situé dans le tiroir de la table à l'intérieur de la tour. Qui pourrait me renseigner sur l'utilité des sorts Okoy, Zadeq, Ydama, et Segoy ainsi que des statuettes dans Tyrann ?*

**Stéphane**
*Comme tout aventurier, je suis bloqué dans le jeu Scoop sur Apple. Comment entrer dans le bureau du casino marqué « privé », puis dans l'hôtel ? Comment ouvrir la grille située à l'est de la place ?* **Il semblerait qu'il y ait un faux pli dans le tapis du casino.** *Peut-on le soulever pour regarder ce qu'il y a dessous ?*

**Christophe**
*Je n'arrive pas à progresser dans Euréka pour C 64. Ou se trouve la petite pierre ronde dans la préhistoire ? Comment échapper à la lèpre et comment prendre la potion de la sorcière à l'époque romaine ? Ou se cachent la pioche et la barre à mine dans Colditz ? Comment développer les photos et mettre le phono en marche ? Grâce au camion et à l'uniforme allemand, j'arrive à m'échapper mais non à dépasser le village et les champs. Enfin quel est le nom du neveu félon du roi Arthur et que faut-il donner au prêtre pour recevoir le Graal ?*

**Gérard**
*Dans Knight Lore, la potion est-telle placée dans la marmite que garde le magicien ?*

**Jean-Marie et Sébastien**
*Je donne un coup de pouce à David (Tilt n° 23). Pour aider la vieille femme dans Eureka, il faut ramasser la grosse pierre placée à son côté, se rendre à la tanière du loup, lacher la pierre pour écraser le loup, prendre la carcasse et retourner la donner à la vieille. Elle te dira alors de creuser dans le nid de l'oiseau de la montagne pour trouver une tunique de plumes permettant de s'échapper de la tour de la fée Morgane. Dans Colditz, le trousseau de clés sert à ouvrir l'atelier que l'on aperçoit au début du jeu à côté des champs. Pour y arriver il faut s'échapper dans les camions de paille. Tu trouveras une pince forte utile.*

**François**
*Je suis désespérement bloqué dans Mission pas possible sur TO7. Aidez-moi. A quoi servent le tas d'ordures et le cube ? Que faut-il faire pour pénétrer dans le labo 23 ? Comment décrocher la caméra du mur et accéder aux pièces qui suivent celle du levier ?*

**Pascal**
*J'aimerais savoir comment débuter le jeu The Institute pour C 64. Que faut-il faire quand le jeu de Mask of the sun tombe en panne ?*

**Laurent**
*J'ai des ampoules à creuser en vain dans les douches de la prison de Colditz malgré un fond musical fort agréable. Quant au chocolat, le sergent Bruiser n'en veut pas. Par ailleurs, je suis cloué dans le désert de l'ère préhistorique d'Euréka. Help !*

**Eric**
*Je suis coincé dans une des pièces de l'Aigle d'or d'où partent des oubliettes. J'ai le livre de la sagesse, une clé en fer et un pied de biche, mais rien n'y fait.*

**Virginie**
*J'aimerais comprendre le langage des hommes de l'ère préhistorique d'Eureka pour éviter de me faire tuer. Serait-ce parce que je ne possède pas l'anneau magique que* **je suis toujours dénoncée comme sorcière du moyen-âge.** *Comment l'obtenir ?*

**Franck**
*Qui pourrait me communiquer le code qui ouvre la porte du cachot dans le jeu Inca d'or sur ZX 81 ? Merci.*

**Ludovic et Michel**
*Pour Lucas (Tilt n° 22). Pour casser le ravin dans Euréka, il te faut l'émissaire de Von Berg en lançant la hache, puis ramasser la corde posée à l'emplacement du cadavre. Une fois au bord du ravin, tape « utiliser corde ». Tu trouveras le goudron en bas à l'ouest. Je suis bloqué au temps d'Arthurian. Comment délivrer Merlin du cristal ? Je joue de la harpe sans succès. Quel don dois-je faire au prêtre ?*

**Frédéric**
*Dans Masquerade, il est impossible de passer le générateur avec la boite. Allez vers le parc, passez la barrière métallique, (à l'endroit ou vous avez trouvé le gant) et posez la boite. Elle se placera dans la salle située au nord du générateur. S.O.S. dans Le casse,* **je ne parviens pas à creuser un trou de trois mètres pour rentrer dans la banque.** *Que dois-je faire ?*

**Patrice**
*Drame : je cale dans le jeu Mabel's Mansion pour Apple. Arrivé à la salle de l'armure, je ne peux la détruire. Aidez moi.*

**Frédéric et Philippe**
*Pascal, pour pousser la momie dans le spectre d'Anubis (Tilt n° 22) il suffit de lui donner la bague verte qui se trouve dès le début du jeu par les instructions suivantes : « o,o, appuie soleil, n,o, ouvre coffre, prends vert ». Tu arrives dans la salle des coffres. Mets le spectre dans un sac puis dirige toi à l'est ou tu trouveras un passage secret permettant de sortir de la pyramide.*
*Olivier, rien n'est plus simple que de rentrer dans la maison avec Arsène Lapin : « grimpe arbre, corde, saute jardin, saute piscine, tuer crocodile, couteau, fouiller piscine, prends huitre, tuer chien, gaz, huitre, sortir piscine, aller statue, examiner statue, tourner bouton, prendre passe ». A toi...*

**Philippe**
*Qui peut m'aider dans The count pour Apple ? Je ramasse beaucoup d'objets sans en voir l'utilité dans les actions importantes.*

**Charles**
**Les nuits blanches deviennent dures à encaisser.** *Dans Ultima III, comment se procure-t-on les clés ? J'ai trouvé les « marks de force » de « king » et « fire », mais ou donc se cache la « mark of snake » et les « cards » ?*

**Bruno**
*Avis aux aventuriers. J'ai acheté* Forest at worlds end pour Amstrad *et depuis rien ne va plus. Je me traîne de clairières en fermes brulées avec mon arc et mes flèches. Comment tuer l'elfe belliqueux?*

**Pierre**
*J'ai des pépins avec* Heros of karn *sur Amstrad. Impossible de prendre la grenouille, l'argent et de rentrer dans le donjon. Qui m'aidera?*

**Jean-Philippe**
*Comment fait-on pour sortir au bout du lac après la trappe des enragés dans* Le Mystère de Kikekankoi*? Je sèche complètement!*

**Alain et Patrick**
*En réponse à Damien pour* Meurtre à grande vitesse *(Tilt n° 22). Si tu parles de la malette, le code d'ouverture est 6275. Nous sommes loin d'avoir trouvé la solution ne sachant pas nous servir du Minitel et de l'ordinateur? Qui sera notre sauveur?*

**Davy**
*Aidez un pauvre tilman en mal d'aventure. Dans* Epidémie*, quel est le code pour atterrir et celui de la machine à remonter le temps?*

**Laurent**
*S.O.S.* Mask of the sun. *Donnez moi n'importe quelle indication pour avancer. Ou est le récipient dans* Sand of Egypt*? Merci.*

**Frédéric**
*Je suis bloqué dans* Mindshadow. *Impossible de quitter l'île malgré tous les objets dont je suis muni. A quoi servent la bouteille de rhum, la pièce d'acier, la pierre, le bout de paille et la liane? Mon rêve: rejoindre le bateau que l'on distingue au large de cette maudite île.*

**Thierry**
*Désespoir. Je n'arrive pas à approcher du wagon de* Transylvania. *Quel est le rôle des fourmis et du chef exterminateur dans* Hulk*? Comment faire pour obtenir une lanterne une fois dans la cabane de* Serpent's star *(Atari 800 XL)?*

**Luc**
*Bertrand (Tilt n° 22). Pour trouver la piscine dans* Sands of Egypt, *il faut utiliser les instructions suivantes: «3n, 2w; take shovel, 2n, kill snake, use shovel, 3e, dig, take canteen, 3w, dig, take torch, 2n, d, s, dig, take magnifer, e, w, n, w, s, e...» Je n'arrive pas à mettre la main sur le spectre dans la pyramide.*

**Xavier**
*Guillaume (Tilt n° 22) se demandait comment adresser la parole aux truands dans* Le casse. *Il faut taper «je demande un verre de Saint-Emilion» et suivre les indications. Quand la police arrive, tu t'enfuies avec «j'ouvre la trappe», «B». Dans la cave: «J'ouvre un tonneau», «1», «j'entre dans un tonneau», «1». Problème, je n'arrive pas à en sortir! Au secours.*

**Patrick**
*Dans* Wing war, *j'ai rassemblé les trois cristaux: l'eau, l'air et le feu. Restent le super cristal et le cristal de diamant. Comment les trouver?*

**Laurent**
*A l'intention de Martine (Tilt n° 23) qui stagne dans* Mission pas possible *sur MO5. Tu dois appuyer sur le bouton du magnétophone qui apparait (app bou), puis prendre la bande (pré ban). L'ordinateur te donne alors les consignes.*

**John-Simon**
*Dans* The Hobbit *pour Spectrum, un certain Gollum raconte des histoires. Dois-je y attacher de l'importance? Comment ouvrir la «magic door» située au nord de la cave des elfes? Au nord-est de la «great river» dans les montagnes, lorsque j'essaye d'aller à l'est, l'ordinateur répond «the place in full for you to enter». Quelle démarche adopter pour passer?*

**Nicolas**
*J'ai acheté* L'Ile Maudite *sur* Spectrum 48 K. *Je me retrouve bloqué devant la grille et le micro après avoir emprunté la barque. J'ai la carte, la combinaison, le badge et la clé en poche. Comment sortir de ce faux pas? Faut-il mettre en marche le tapis roulant? Merci d'avance.*

**Renée**
*Dans* Paranoaik, *je n'ai plus qu'un seul complexe: la superstition. La solution de* Masquerade *m'a permis de faire mourir de rire Mister Topp qui m'attendait derrière la porte. Hélas,* **cela fait des mois que je tourne en rond au fond du ravin** *s'étendant au pied du château de* Dark Cristal. *Je ne parle pas de mes ennuis avec le serpent venimeux de* Mask of the Sun *et avec l'étrange statue de* Transylvania. *L'anneau que je lui montre ne semble guère l'inspirer. Tout cela n'est que broutille par rapport à mon immense solitude dans les moments difficiles de* Time Zone.

**Florent**
*Dans l'épisode médiéval d'*Euréka, *je n'arrive pas à détacher le destrier blanc. Qui pourrait m'aider à me procurer les objets que me demande la sorcière dans la Rome antique?*

**Tina**
*Pour Laurent (Tilt n° 23): dans* Waydor, *boire l'eau bénite évite d'être mordu par le vampire dans la crypte. Qui pourrait m'aider à résoudre le mystère des portes qui disparaissent dans le labyrinthe de la face B de* Tyrann*? Je n'arrive pas à faire de plan. D'autre part mes personnages se font tuer dès le premier combat.*

**Frédéric**
*Comment sortir du donjon de Gobelin dans* The Hobbit*? Dois-je utiliser la fenêtre et la corde? A quoi sert le barril de la cave des elfes? Je sèche également dans* Valhalla. *Comment débuter judicieusement le jeu. Je n'arrive pas à trouver les objets (Ofnir, Dranir).*

**Laurent**
*Je viens au secours d'Eric (Tilt n° 23) bloqué devant le serpent dans* Pierre magique. *Il suffit d'avoir l'épée sur soi puis de taper «tuer serpent», «dire magique» et «ouvrir volet». On peut alors descendre dans le cellier. Pas de mystère, c'est ici que je suis en panne. Tiltmen, à vos stylos!*

**Martial**
*Appel à tous les possesseurs d'Amstrad. Dans* Forest at world's end, **je cale devant un précipice en compagnie d'un dragon.** *Dans* Message from Andromeda, *je n'arrive pas à sortir de la maison aux pièces multicolores. Enfin, dans* Jewels of Babylon, *comment faut-il procéder pour passer les premiers tableaux (fontaine, rocher rond, dunes et palmiers)?*

**Guillaume**
*S.O.S.* Euréka. *comment parier aux courses à Rome, entrer dans la pyramide et dans l'avion aux Caraïbes?*

**Christian**
*En réponse à François (Tilt n° 23), voici de l'aide pour* Wolfenstein II *sur* C 64. *La bombe est généralement placée à l'étage ou débute le jeu. Pour ouvrir les coffres, il faut tirer dessus (5 à 15 balles) jusqu'à ce que tu trouves le «tool kit» (les outils). Dans certains coffres tu découvriras un «first kit» pour te soigner en cas de blessure, dans d'autres un poignard.* **N'attaque jamais de face.** *Fais le parcours le plus rapidement possible avec les passages secrets (tue les soldats plutôt que de montrer le pass) puis reviens chercher la bombe. Dépose la au pied de la porte de la salle d'Hitler et retourne en vitesse à la salle 1.*

**Stéphane**
*Qui peut m'aider à dénicher le huitième trésor de* Waydor*?* **Comment savoir qui a dormi dans le lit?** *J'ai déjà ramassé la bague, le bracelet, la broche, la croix, les assiettes, le saphir et la perle.*

**Mathias**
*Je suis plongé dans un casse-tête sans fin. Comment faire décoller la fusée dans* Pyjamarama *sur Amstrad? Un grand merci à celui qui me donnera le tuyau.*

**Dominique**
*Bloqué dans la* Montagne Magique *sur Spectrum-stop n'arrive pas à passer le ravin-stop-ai tous les objets en ma possession-stop-merci à mon sauveur.*

**Nicolas**
*Je lance une bouteille à la mer. Dans* Guids in space *j'ai réussi à me téléporter sur Saturne, mais je ne sais quoi faire. Comment acheter une lampe et accéder à l'intérieur de la maison? Je désirais également quelques trucs à propos de* The Quest *(requins, ruines et Sphinx)*

**Pascal et Louis**
*Je vole au secours de Jean-Claude (Tilt n° 22) qui patauge dans l'*Aigle d'or *sur MO5. Les suites de pièces obscures aboutissent au livre sacré. Après tu seras coincé. Dans la pièce du diamant bleu, mets toi sur l'étoile, grimpe à la corde et tu découvriras l'aigle d'or. Remplace le par l'aigle de plomb. La clé en or ouvre les cheminées aux motifs droits et gauches différents (les derniers constituent la serrure). La torche s'allume à l'aide des torches murales. Le crucifix retourne les éclairs des fantômes. Evite le contact des chauves-souris en t'asseyant et méfie-toi des salles qui présentent des pointillés sur le sol ou des traits sur les murs. Il faudra les passer en sautant (herses).*

**Martine**
*Qui pourrait m'indiquer comment se faire capturer par les elfes après avoir traversé la toile d'araignée dans* The Hobbit.

**Anthony**
*Dans* Maison de la mort *et malgré les aides de Nadine pour sortir du bassin (Tilt n° 20), je ne trouve pas la commande pour plonger. Donnez-moi le fin mot de l'histoire.*

**Mohammed**
*A tous les Eurekaniens. Comment sortir de la galère dans la deuxième aventure? J'ai la clé pour ouvrir le verrou et pourtant je me fais toujours dévorer par les requins.* **Par pitié indiquez-moi comment gagner la terre ferme.** *Mon coup de pouce, dans le château n° 2 de la fée Morgane: taper «manger» puis «A». Votre vigueur grimpera jusqu'à 100.*

**Directeur de la publication: Antoine de CLERMONT-TONNERRE - Dépôt légal: 3e trimestre 1985 - Photocomposition et gravure: Imp. M.-A., 60, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie: Sima, Torcy - Distribution: N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire: 64 671.**